ASIMOV

GALACTIC FOUNDATION GAMES

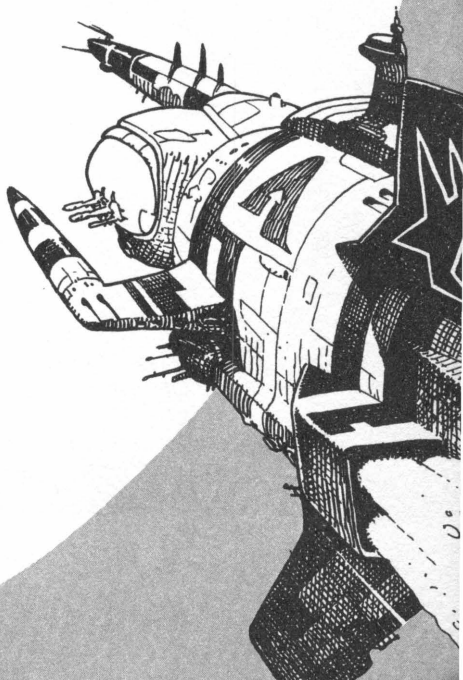
ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

LA REPUBBLICA DI KORELL

ISAAC ASIMOV

LA REPUBBLICA DI KORELL

progetto e testi della serie
GALACTIC FOUNDATION GAMES
a cura di Leonardo Felician

illustrazioni di Giacinto Gaudenzi

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

Prologo

Nel momento in cui l'immenso Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, si avvia verso una definitiva disgregazione, Hari Seldon, l'iniziatore di una nuova scienza chiamata psicostoria, vara un Piano di dimensioni cosmiche concepito per abbreviare da trentamila a soli mille anni il periodo buio destinato a seguire il crollo dell'Impero: per questa ragione, Seldon dà vita alla Fondazione Enciclopedica Numero Uno sul remoto e inospitale pianeta Terminus.

Le vicende connesse con l'esodo dalla capitale imperiale, Trantor, e lo stabilimento della Fondazione su Terminus sono narrate nel primo volume dei *Galactic Foundation Games*, intitolato appunto *L'esodo su Terminus*; la successiva espansione del dominio della Fondazione sui sistemi vicini è descritta invece nel secondo volume, dal titolo *La conquista dei Quattro Regni*. La necessità psicostorica fa emergere a questo punto un nuovo, potente mezzo di egemonia politica, il commercio: nel terzo libro della serie, intitolato *L'ascesa dei mercanti*, si racconta di un giovane, nativo di Smyrno, che percorre poco a poco tutte le tappe di quella pericolosa carriera fino a essere eletto Capo della Corporazione dei Mercanti, una figura con un peso politico senza eguali, capace di indirizzare in maniera determinante la storia della Fondazione.

Questa carica si trova rivestita di tanta importanza che - in virtú di una Crisi Seldon - questo Capo Mercante riesce a sconfiggere una potenza ben piú forte, e armata ancora con le poderose astronavi del vecchio Impero: la riconoscenza dei cittadini di Terminus è tale che il valoroso condottiero è chiamato ad assumere il titolo di primo Principe dei Mercanti

della Fondazione: secondo l'*Enciclopedia Galattica*, CXVI edizione, pubblicata nel 1020 E.F. dagli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, il suo nome è... il tuo!

Quello che stai sfogliando, infatti, non è un libro come gli altri, ma appartiene al genere dei "libri-gioco", nei quali il protagonista sei tu. Anziché leggere in sequenza le pagine del libro, la trama si snoderà attraverso un percorso, una specie di labirinto, che sarai tu stesso, con le tue scelte e con le tue capacità, a determinare, fino a giungere al successo previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon oppure al fallimento della missione.

Una certa conoscenza del mondo della Fondazione, descritto nei volumi della "Trilogia Galattica" (*Cronache della Galassia*, *Il crollo della Galassia centrale*, *L'altra faccia della spirale*, pubblicati negli Oscar Mondadori), ti può aiutare ad intuire certe scelte, ma non è comunque necessaria per poter vivere con successo questa avventura. Una matita e una buona dose di fiuto, invece, sono indispensabili, e costituiscono tutto ciò che serve per entrare in un universo di gioco in cui nulla è lasciato al caso.

Il gioco

All'inizio di questa avventura sei un giovane come tanti, nato su un pianeta lontano e giunto su Terminus per completare la sua educazione e avviarsi a una carriera di mercante. Come tutti i tuoi compagni, naturalmente, non vedi l'ora di terminare gli studi, superare l'esame finale e intraprendere la tua prima missione nello spazio.

Il labirinto della tua attività si snoda attraverso una successione di episodi, chiamati "note" e nume-

rati, che si rimandano l'uno all'altro. A volte sarai tu a scegliere, in base al tuo fiuto e alla tua conoscenza del mondo della Fondazione, con quale nota conviene proseguire la lettura, tra varie alternative proposte; altre volte saranno le circostanze ad obbligarti a seguire una certa strada, ma comunque mai - in nessun momento - interverrà il caso.

L'avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle tue doti, dal tuo intuito e dalla capacità di orientarti negli sconfinati spazi della Periferia della Galassia. Non sottovalutare perciò la creazione iniziale del personaggio, durante la quale sceglierai le caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note perché non servirebbe a cogliere indicazioni su come arrivare in fondo e ti toglierebbe in parte la sorpresa, e con essa il gusto dell'avventura.

I Punti Seldon

Questo libro, come gli altri *Galactic Foundation Games*, attribuisce a chi giunge fino in fondo un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la tua comprensione del ciclo della Fondazione e ti qualifica per intraprendere nuove avventure.

Per questo quarto libro della serie non è richiesto come prerequisito alcun punteggio Seldon, ma se hai già acquisito alcuni punti nelle precedenti avventure ne avrai ora un vantaggio tangibile fin dalla fase di creazione del personaggio.

In ogni caso, questo libro mette in palio due Punti Seldon a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

DIARIO PERSONALE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

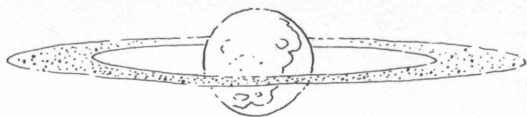
NOME: Hober Mallow

PIANETA DI NASCITA: Smyrno

EDUCAZIONE: Religiosa

PUNTI SELDON GUADAGNATI
IN PRECEDENTI AVVENTURE ____________________

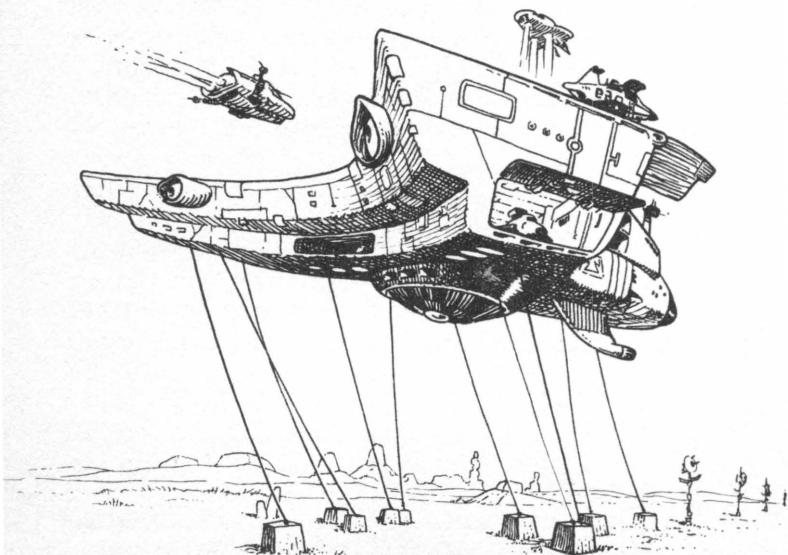
DOTI	*COMPETENZA*	*TEMPERAMENTO*
☐ Abilità	Punteggio iniziale	☐ Ambizioso
☐ Astuzia		☐ Calmo
☐ Carisma		☐ Coraggioso
☐ Fortuna		☐ Curioso
☐ Intelligenza		☐ Diffidente
☐ Intuizione		☐ Impaziente
☐ Orientamento		☐ Impulsivo
☐ Prestigio		☐ Indeciso
☐ Resistenza		☐ Indifferente
☐ Salute		☐ Intraprendente
☐ Spregiudicatezza		☐ Passionale
☐ Talento		☐ Pauroso
		☐ Previdente
		☐ Prudente
		☐ Razionale
		☐ Riflessivo
		☐ Riservato
		☐ Sbrigativo
		☐ Schivo
		☐ Sognatore

ANNOTAZIONI

1 2 12
1 7 6
2 2 6
2 3 10
2 5 11
2 7 10 - 91

Creazione del personaggio

In quest'avventura tu sei Hober Mallow, nativo di Smyrno, Capo della Corporazione dei Mercanti.

Prima di incominciare la lettura delle note, devi occuparti della creazione iniziale del personaggio, dalla quale dipende ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase devono venir trascritte sul *Diario personale*: è consigliabile utilizzare una fotocopia o scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con scelte diverse.

Annota innanzitutto sul *Diario* il punteggio Seldon che hai eventualmente acquisito con la lettura delle avventure precedenti di questa serie: si tratta di un valore che può andare da zero a otto punti.

Il tuo personaggio è caratterizzato dalla presenza di *cinque* tra le dodici doti seguenti, che resteranno inalterate durante tutta la durata dell'avventura:

ABILITÀ
ASTUZIA
CARISMA
FORTUNA
INTELLIGENZA
INTUIZIONE
ORIENTAMENTO
PRESTIGIO
RESISTENZA
SALUTE
SPREGIUDICATEZZA
TALENTO

Dovrai fissare inoltre il tuo *temperamento*, che potrà invece variare in seguito a certe esperienze, come sarà a suo tempo segnalato durante la lettura di alcune note. La variazione indicata andrà riportata immediatamente sul *Diario personale*: i successivi test, già a partire dalla nota stessa dove ti è stato chiesto di effettuare il cambiamento, faranno riferimento al valore cosí modificato.

In questo libro non potrai scegliere però liberamente né le doti né il temperamento, giacché entrambi derivano dalla tua esperienza precedente. Prima di abbandonare il servizio attivo per essere eletto Capo dei Mercanti hai viaggiato molto nei Domini Esterni della Galassia e hai visitato tutti i pianeti. Sta a te indicare ora quali tra questi abbiano influenzato di piú la tua formazione e il tuo carattere, facendo riferimento alla figura.

La visita di questi pianeti determinerà le doti nel modo seguente:

3
2
2
SIWENNA
LUCREZA
KONOM
STELLE ROSSE
3
2
1
1
ORSHA II
SMYRNO
DARIBOW
GLYPTAL IV
3
2
1
1
ASKONE
LOCRIS
ANACREON
KORELL
3
2
2

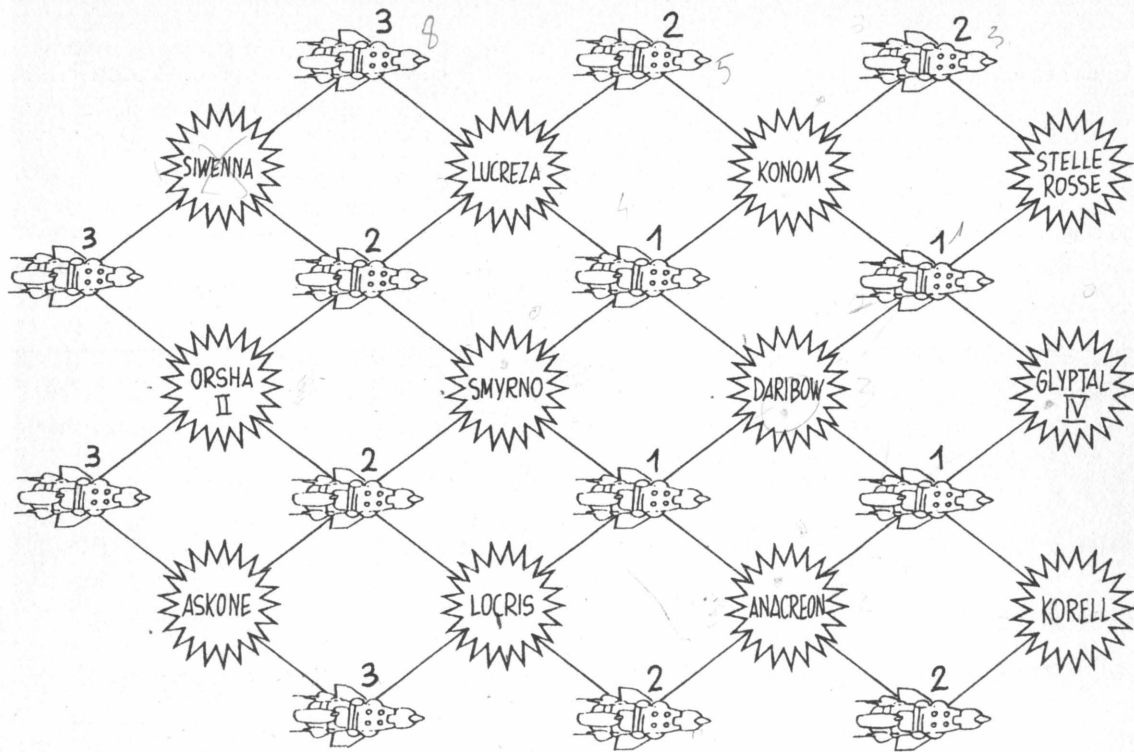



TABELLA DELLE DOTI ASSOCIATE AI PIANETI

ANACREON È il sistema piú grande e piú popoloso dei Quattro Regni: da qui il suo eccezionale **Carisma**.

ASKONE Le condizioni di vita estremamente difficili su questo sistema ai margini del grande flusso dei traffici galattici hanno sviluppato nei suoi abitanti una forte **Resistenza**.

DARIBOW L'**Intelligenza** è la caratteristica principale di questo sistema piccolo, ma importante nella storia dei Quattro Regni.

GLYPTAL IV Per trarre vantaggio dalla sua posizione, centro naturale di mercati nei Domini Esterni, è stato necessario sviluppare una grande **Astuzia** commerciale.

LOCRIS Non è in discussione che si tratta di un sistema che si è fatto conoscere per il suo **Talento**.

LUCREZA Riguardando indietro nella sua storia recente, appare chiaro che la **Fortuna** vi ha giocato un grande ruolo.

KONOM La dedizione per l'agricoltura e le specialità nei prodotti alimentari fanno sí che gli abitanti di questo sistema siano noti per la loro **Salute**.

KORELL Già in età imperiale, tutti gli atteggiamenti della lontana repubblica di Korell sono stati sempre improntati a grande **Spregiudicatezza**.

ORSHA II Senza **Orientamento**, un sistema cosí lontano e tagliato fuori dalle principali rotte di comunicazione della Galassia non avrebbe certo potuto permettersi lo sviluppo che ha avuto.

SMYRNO L'**Intuizione** è la dote per cui sono noti gli smyrniani in tutti i Domini Esterni.

SIWENNA È inutile negarlo, il solo nome del pianeta, antica residenza di un sottoprefetto imperiale e capitale del settore normannico, è sinonimo di **Prestigio**.

STELLE ROSSE L'evidente difficoltà connessa con l'attrazione gravitazionale di questo sistema binario ha permesso di sviluppare in particolare l'**Abilità**.

1) all'inizio parti senza doti e con zero "punti di temperamento";
2) scegli come posizione di partenza uno dei pianeti indicati, a tuo piacere;
3) leggi nella tabella dei pianeti la dote corrispondente al pianeta e scelto e annotala sul *Diario personale*;
4) spostati su una delle astronavi che collegano il pianeta dove ti trovi; è consentito passare anche piú volte su una stessa astronave;
5) somma a tuo favore i "punti di temperamento" riportati sull'astronave (che possono variare da un minimo di 1 a un massimo di 3);
6) spostati quindi su un pianeta diverso, purché collegato con l'astronave su cui ti trovi; non è permesso ritornare su uno stesso pianeta;
7) ripeti i passi da 3 a 6 altre tre volte;
8) ripeti ancora una volta il solo passo 3.

A questo punto avrai toccato cinque diversi pianeti (determinando in questo modo, tramite le didascalie associate ad essi in tabella, le tue cinque doti) e quattro astronavi (non necessariamente diverse) contenenti "punti di temperamento", da un minimo di quattro a un massimo di dodici. A questi puoi sommare tutto o parte del punteggio Seldon che hai acquisito nelle avventure precedenti.

Fissate le cinque doti, definisci ora il tuo temperamento iniziale - e annotalo sul *Diario personale* - tra quelli riportati nel seguito (devi riflettere bene, perché ne puoi segnare uno solo), tenendo però conto che puoi effettuare una scelta solo se i tuoi "punti di temperamento" sono maggiori o uguali al valore minimo indicato in ogni riga: cosí ad esempio per incominciare l'avventura con un temperamento CORAGGIOSO bisogna aver raccolto almeno otto punti di temperamento.

TEMPERAMENTO	VALORE MINIMO	TEMPERAMENTO	VALORE MINIMO
AMBIZIOSO	9	PASSIONALE	6
CALMO	8	PAUROSO	5
CORAGGIOSO	8	PREVIDENTE	9
CURIOSO	4	PRUDENTE	6
DIFFIDENTE	4	RAZIONALE	8
IMPAZIENTE	6	RIFLESSIVO	7
IMPULSIVO	6	RISERVATO	4
INDECISO	5	SBRIGATIVO	5
INDIFFERENTE	5	SCHIVO	4
INTRAPRENDENTE	10	SOGNATORE	5

All'inizio naturalmente non hai modo di decidere la convenienza di una certa combinazione di doti e temperamento: sarà soltanto l'esperienza a insegnartelo, suggerendoti magari di ricominciare con una scelta diversa.

Un'ultima variabile importante in questa avventura è la COMPETENZA, di cui potrai guadagnare punti durante lo snodarsi della vicenda. La tua competenza iniziale è di zero punti: se in precedenza non hai usato tutti i tuoi Punti Seldon per aumentare i punti di temperamento, puoi assegnarti un punteggio iniziale di competenza pari alla metà dei Punti Seldon restanti (arrotonda all'intero inferiore se necessario).

Un'avvertenza per la lettura delle note del libro riguarda i test in cui si richiede la presenza di una condizione *oppure* di una seconda condizione: in questo caso, salvo espressamente indicato, il test è positivo anche se si verificano *entrambe* le condizioni.

L'obiettivo generale dei *Galactic Foundation Games* consiste nell'arrivare al termine dell'avventura senza aver fatto uscire il grande Progetto dai binari

preparati da Hari Seldon. Se riuscirai a raggiungere questo obiettivo – e vedrai che non sarà facilissimo – potrai inoltre autovalutare la tua conoscenza del mondo della Fondazione e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto. A tal fine cerca di massimizzare il tuo punteggio di COMPETENZA sul *Diario personale*, ricordando che questa variabile non deve mai scendere a valori negativi.

Sappi che il numero di avventure diverse che si snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al traguardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Progetto Seldon e un percorso solo conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio. Non lasciarti scoraggiare da eventuali insuccessi durante le prime letture: considerali invece un necessario bagaglio di esperienza nel mondo della Fondazione per raggiungere il risultato migliore con il solo aiuto delle tue forze, senza cioè arrenderti a leggere la soluzione.

Càlati nei panni di Hober Mallow e cerca di agire in modo da seguire passo passo il Piano di Hari Seldon nell'interesse della Fondazione. Incomincia a leggere alla nota numero **1** e buona fortuna!

1

La sveglia suona alle sette del mattino nell'appartamentino al centoduesimo piano del grattacielo piú alto di Terminus, che sorge non molto distante dalla centrale piazza dell'Enciclopedia. Non è l'attico che hai sempre desiderato, ma in fondo sei contento di questa sistemazione. Hai preso in affitto questo appartamento ammobiliato un anno fa, quando sei sbarcato su Terminus dopo esserti ritirato dal servizio attivo: a quell'epoca non ti passava nemmeno per la mente la possibilità di ritrovarti in cosí poco tempo sulla prestigiosa poltrona di Capo Mercante.

La tua vicina di casa che abita nell'appartamento di fronte al tuo si chiama Frau Scholl ed è una vecchia signora sola e un po' pettegola. Alla nota **285** leggerai cosa pensa di te.

Il povero mercante ha ben ragione di essere imbarazzato. Nella figura vedi il campionario di personal computer e accessori che si allineano in bella mostra sugli scaffali del Magazzino.

Il mercante deve adesso istruire il piccolo robot programmabile, che effettua la movimentazione della merce, sulle coordinate degli oggetti che ha intenzione di acquistare.

M A G A Z

SCAFFALE 1

RIGA

1

2

3

4

5

6

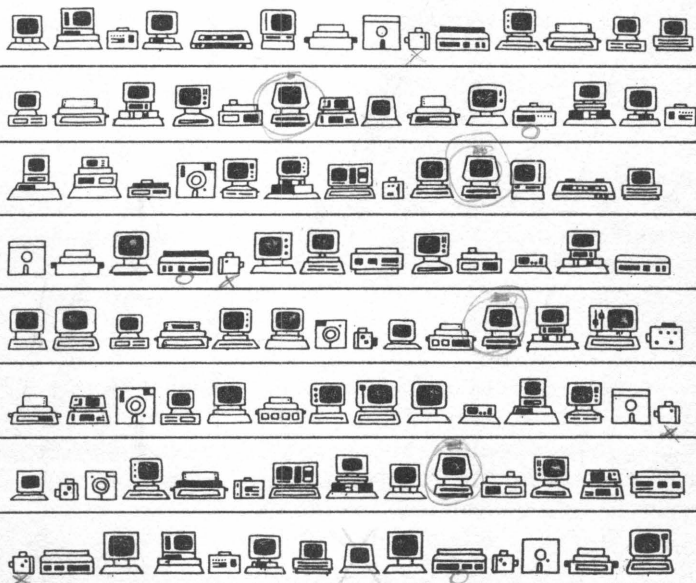
7

8

— Cosa ti serve? — gli chiedi premuroso.

— Non so — risponde pieno di dubbi. — Mi va bene qualunque cosa. L'unico problema sta nel fatto che devo portare almeno sei oggetti uguali, perché sto andando su Anacreon dove ci sono sei grossi importatori che si offendono a morte se vengono serviti in maniera differente.

Se vuoi aiutare il mercante nella faticosa ricerca, esamina con grande attenzione la figura e poi leggi la nota **140**; se la prospettiva ti attrae poco salutalo e recati pure alla nota **76**.

3

— L'unica cosa che forse vi potrà interessare del mio breve soggiorno su Korell — prosegue il giovane mercante — è la cena a palazzo alla quale ho partecipato.

— Ah, siete stato invitato al palazzo del Commodoro? — chiedi con interesse.

— Certo, e ho anche avuto modo di chiacchierare con lui. Nulla d'importante, s'intende, altrimenti l'avrei già riferito nel mio rapporto ufficiale...

— Non importa, ditemi che cosa ricordate, anche se vi sembra di scarsa importanza — lo incoraggi.

— Bene. Durante il giro di cocktail, in piedi al centro del vasto salone di ricevimento, fui presentato al Commodoro e non sapendo di che cosa parlare gli rivolsi una domanda piú neutra possibile.

— Cosa gli avete chiesto, se il tempo era sempre bello su Korell? — domandi ironico.

— No, gli chiesi quanti nipoti aveva.

— E cosa rispose il Commodoro?

— Mi dette una strana risposta, che dimostra quanto sia una persona arguta e di intelletto fine. «Ho tre nipoti» rispose con un sorriso beffardo «e il prodotto delle loro età fa trentasei. Posso ancora aggiungere che la somma dell'età dei tre marmocchi è curiosamente uguale al numero del segnaposto del vostro bicchiere.»

— Accidenti, e cosa voleva dire?

— Non so. Mi concentrai soltanto per un istante, osservando il calice di spumante di Siwenna con il mio segnaposto numerato, prima di replicare: «Non mi bastano queste informazioni per ricavare con certezza l'età dei ragazzi.»

— Come la prese il Commodoro?

— Mi guardò con ammirazione, dicendo: «Ha

l'occhio fino, il signor mercante! Avete ragione. Sappiate però che Amaranta, la piú grande dei tre, ha degli splendidi occhi azzurri, identici a quelli di sua madre.»

— Mi sembra un'informazione insignificante — esclami pensieroso.

— Vi sbagliate. È decisiva. Io gli risposi infatti che avevo capito quale età avessero i suoi tre nipoti.

Guardi il mercante con aria interrogativa.

— A voi trovare la soluzione — ti sfida il giovane. — Non riuscirete mai a tener testa al Commodoro se non avete un intuito fine come il suo.

Leggi alla nota **193** le alternative che ti si presentano per risolvere il problema.

4

Complimenti per l'intuito nel risolvere questo complicato garbuglio di alleanze: aumenta pure di tre punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale* e leggi la nota **348** per la soluzione completa.

5

Chiedi al mercante notizie sulla Repubblica di Korell. Ti guarda sorpreso e poi risponde, a voce bassa, di esserci stato.

— Un postaccio! Difficile commerciare con quella gente. Devi invitarli a grandi pranzi a tue spese, ma nemmeno dopo molte bottiglie di birra scura di Siwenna puoi pensare di vederli cedere. Mi ricordo una volta in cui partecipò il Commodoro in persona...

— Si sa che ama farsi passare come uno del popolo.

— Già, soprattutto se c'è da mangiare a sbafo.

Comunque è una persona estremamente furba: pensate che alla fine del pasto si fece portare due caraffe da un litro, una piena d'acqua, l'altra di vino di Locris, della qualità piú costosa. Versò a questo punto una cucchiaiata d'acqua, presa dalla prima caraffa, in quella del vino. Con fare magistrale mescolò con cura nella seconda caraffa; prese poi un'identica cucchiaiata e la riversò nella caraffa dell'acqua, in modo che il livello fosse uguale alla fine in entrambi i recipienti.

Segui con attenzione il racconto, anche perché non hai ancora capito dove andrà a parare.

— Il Commodoro mi chiese a questo punto con fare ammiccante, facendo intendere che il suo giudizio sui possibili commerci con me dipendeva anche da quella risposta: c'è piú acqua nel vino o piú vino nell'acqua?

— Chissà...

— Potrebbero anche essere uguali, beninteso — replica il mercante, guardandoti fisso negli occhi. — Ma forse varrebbe la pena di pensarci: può darsi che lo chieda anche a voi, se lo incontrerete.

Il mercante si allontana per dirigersi al Magazzino, mentre tu te ne resti a contemplare la sua nave nell'hangar, cercando la soluzione del bizzarro indovinello. Meditaci sopra mentre sfogli le pagine fino alla nota **135**.

6

Al bancone del bar hai scoperto che ci sono due uomini: uno di professione tecnologo e di nazionalità siwenniana, l'altro, di Orsha II, che fa l'assicuratore per i danni derivanti dal volo. Nessuno dei due si chiama Antonio.

Inoltre scopri che il campo di ricerca di Jean non

è l'informatica e che lui dice di chiamarsi Steindler.
Prosegui alla nota **280**.

7

Hai risposto sette, poiché dai dati del problema, scrivendo un semplice sistema di due equazioni a due incognite, hai trovato che in famiglia c'erano quattro fratelli e tre sorelle.

La tua sagacia è molto ammirata dal mercante e ciò ti permette di aumentare di due punti il tuo punteggio di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui ora alla nota **100**.

8

All'uscita dal Grande Balzo nell'iperspazio Miguel Serrano, che fa da tenente navigatore della *Dark Nebula*, guarda spaventato dalla cupola panoramica.

"Per Seldon e la Galassia!" vorrebbe urlare, ma riesce appena a pronunciare con un filo di voce: — Che roba è?

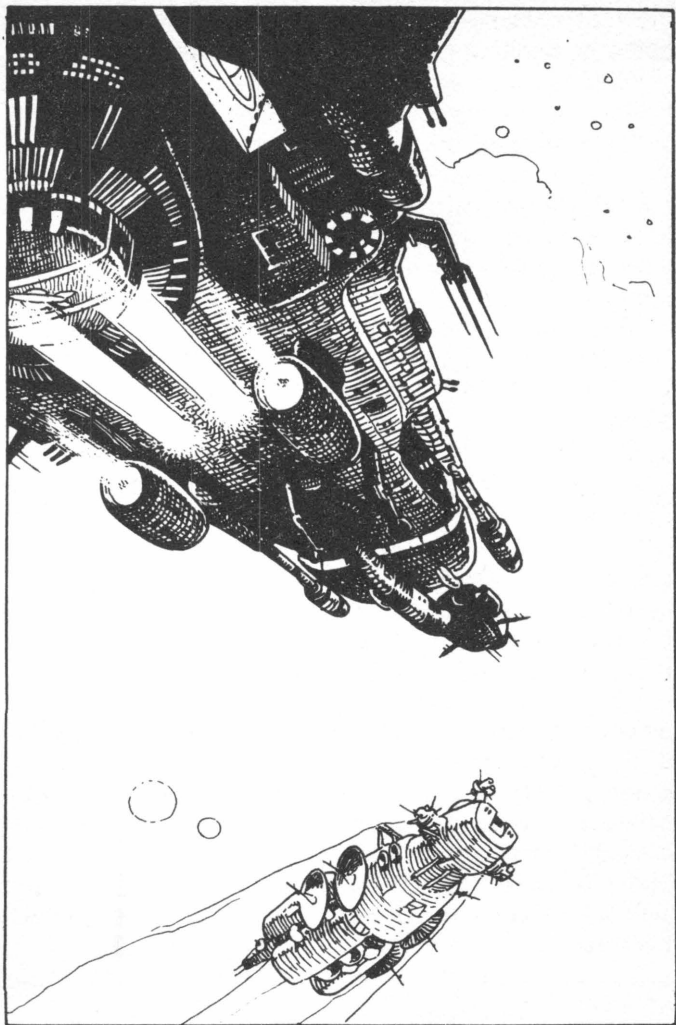
Si tratta di un'astronave, ma è una balena paragonata alle dimensioni minuscole della *Dark Nebula*. Su un fianco si vedono le insegne dell'Impero. Tutti i segnali d'allarme della tua astronave suonano contemporaneamente. Seguono alcuni ordini secchi e la nave si prepara a fuggire, se possibile. Dalla sala radio lanci via ultraonde disperati messaggi alla Fondazione: appelli d'aiuto e rapporti sul pericolo incombente.

Se hai un temperamento PRUDENTE, RAZIONALE o RIFLESSIVO prendi in mano i comandi tu stesso e procedi alla nota **338**, in caso contrario leggi la nota **54**.

9

Solo in quel momento il tecnico pare rendersi conto della leggera luminescenza che circonda il corpo dello straniero, che sembra immerso in un bagno di madreperla. Toglie il disintegratore dalla fondina, lo punta guardando Gonzalo con espressione sorpresa e sospettosa, chiude il contatto. I raggi atomici incendiano le molecole d'aria, una sottile scia luminosa, partendo dalla canna, arriva a pochi centimetri dal cuore di Gonzalo e s'allarga formando una coroncina di scintille.

L'espressione paziente del mercante non cambia, mentre l'energia atomica che avrebbe potuto disintegrarlo urta contro il sottile scudo fluorescente perdendo tutta la potenza. Il tecnico lascia cadere a terra il disintegratore.

— Credete che l'Imperatore possegga uno scudo atomico personale? Voi potrete averne uno — propone Gonzalo.

... riesce appena a pronunciare con un filo di voce:
— Che roba è? (8)

— Anche voi siete un tecnico? — chiede l'uomo che non si è ancora ripreso dallo stupore.

— No.

— E allora dove l'avete trovato?

— Non ha importanza. — Lo guarda con aria di superiorità. — Lo volete? — Si toglie una cintura sottile e la deposita sulla scrivania. — Eccolo qui.

Il tecnico si china ad afferrare la cintura, osservandola attentamente. — Non manca niente?

— Niente.

— Da dove viene l'energia?

La risposta è alla nota **264**.

10

— In una società ricca — incomincia un imponente professore che sta passeggiando con un codazzo di assistenti mentre sorseggia una tazzina di caffè — la gente non è costretta a lavorare manualmente e si dedica all'attività intellettuale. Aumentano le università e aumentano gli studenti. Per potersi laureare, bisogna trovare argomenti per le tesi di laurea. Gli argomenti sono una quantità infinita, perché è possibile scrivere tesi su ogni cosa. Risme su risme di fogli scritti si accumulano negli archivi, che sono piú tristi dei cimiteri, perché non ci entra nessuno nemmeno il giorno dei morti. La cultura scompare nell'abbondanza della sovrapproduzione, nella valanga dei segni, nella follia della quantità...

Il tono declamatorio dell'uomo ti dà francamente fastidio.

Cerchi di defilarti rapidamente alla nota **50**.

11

Il mercante siwenniano ha da raccontarti qualcosa a

proposito della famiglia del Commodoro Asper. Sembra che durante un banchetto abbia sentito egli stesso il Commodoro raccontare di aver avuto tanti fratelli quante sorelle, aggiungendo subito però che ogni sua sorella aveva un numero di sorelle pari alla metà di quello dei fratelli.

L'uomo ti guarda con ironia e con un'espressione di sfida, aspettando che tu risolva il problema per metterti alla prova.

Vai a leggere la nota **271**.

12

— D'accordo, e allora, Mallow?

— Andiamo alla conclusione piú ovvia, Tarki. Qualcuno potrebbe incitare il clero dei pianeti esterni a prendere posizione in una disputa interna della Fondazione.

— Per Seldon, sarebbe un'azione illegale! Metterebbe in pericolo la sicurezza dello stato. Non ha alcuna importanza per me che l'accusa sia o meno fondata. Gente simile va tolta di torno! — esclama Tarki con tono indignato.

— Io sarò tra questi — dichiari, mentre il segretario ti fissa a occhi sbarrati.

Ti concentri qualche attimo prima di spiegargli meglio che cosa intendi dire alla nota **226**.

13

La risposta esatta che hai dato ti permette di aumentare due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*. Soddisfatto per questo risultato, procedi ora alla nota **100**.

14

Un breve colpo di tosse, poi guardando i presenti con aria di grande stupore Seldon affermò: — Ebbene, io vi dico che l'Enciclopedia è un falso scopo, per mezzo del quale vi ho relegati su questo sperduto angolo della Galassia per fini che non posso ancora rivelarvi...

Fu in quel momento che, con l'aiuto del suo braccio destro Yohan Lee, Salvor Hardin attuò il suo colpo di stato, esautorando gli Enciclopedisti e concentrando su di sé tanto il potere politico quanto quello amministrativo su Terminus.

Era un momento gravido di difficoltà per la Fondazione. La minaccia di Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow, i Quattro Regni che circondano Terminus, ricchi, ambiziosi, irrequieti, ma soprattutto bene armati, era il problema da risolvere, accentuato dallo sbarco sulla Fondazione di potenti astronavi della flotta anacreoniana.

Per i barbari dei Quattro Regni, ansiosi di disporre delle conquiste tecnologiche della Fondazione ma assolutamente incapaci di comprenderle, la scienza era divenuta simile alla mitologia, l'energia scarseg-

giava, la civiltà era ridotta al lumicino. In quel momento il pensiero di Hardin si mostrò in tutta la sua genialità: bilanciando sapientemente le concessioni tecnologiche ai Quattro Regni, riuscí a stabilire un delicato equilibrio che gli permise di diffondere la tecnologia ammantandola di un pesante cerimoniale religioso nel quale le popolazioni credettero ciecamente. In questo modo estese la sfera d'influenza della Fondazione sui pianeti vicini, parando al tempo stesso ogni possibile minaccia.

Ti piacerebbe saperne di piú? Leggi in questo caso la nota **311**.

In caso contrario recati alla nota **133**.

15

Scorrono nella tua mente in estrema sintesi i principali avvenimenti accaduti negli ultimi centottanta anni, dall'origine della Fondazione in poi.

È un momento di decadenza per l'Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, che domina venticinque milioni di pianeti abitati da oltre quattro milioni di miliardi di persone. La piú grande costruzione sociale della storia umana non ha piú la stessa tempra di un tempo e vacilla sotto lo splendore del suo cerimoniale, nell'agonia della sua capitale, Trantor, una città-pianeta di settantacinque milioni di miglia quadrate brulicante di quaranta miliardi di persone.

Un uomo, da solo, con un'intelligenza e un'istruzione eccezionali ha capito la portata del pericolo che minaccia l'Impero: con l'ausilio potente di una nuova disciplina, con lui assurta per la prima volta al rango di scienza, ha avuto il coraggio di opporsi ai sinistri scricchiolii della storia varando un Piano di dimensione epocale, destinato a conservare il pa-

trimonio delle conoscenze umane attraverso i secoli bui destinati a seguire la caduta dell'Impero.

Quest'uomo è Hari Seldon, la sua scienza si chiama psicostoria e il suo Piano, basato su complesse equazioni probabilistiche, ha un aspetto assai semplice: raccogliere gli uomini giusti al momento giusto e nel posto giusto, metterli sul binario giusto e contare sul fatto che l'enorme inerzia degli eventi umani, che si caratterizza in precisi teoremi psicostorici, guidi anche dopo la sua morte questo gruppo nella giusta direzione.

Fin qui è tutto molto scontato. Vai adesso a leggere la nota **99**.

16

La domanda lascia naturalmente senza parole il capoposto, che corre ad avvisare i suoi superiori.

Senti puzza di bruciato e ti viene l'idea di essere stato un po' troppo precipitoso: porta a IMPULSIVO il tuo temperamento sul *Diario personale*.

Se comunque vuoi sottoporti a un interrogatorio leggi la nota **166**, in caso contrario cerca di scappare alla nota **118**.

17

— Ferro, carbone, bauxite. Anche vanadio, molibdeno, magnesio, rubidio. Tutti prodotti che avete in abbondanza, Commodoro.

— Mi sembra senz'altro un buon affare, mercante La Guardia.

— Pare anche a me. E c'è ancora una cosa: potrei aiutarvi a rendere piú efficienti le vostre fabbriche.

— In che modo?

— Prendiamo per esempio le acciaierie. Posso

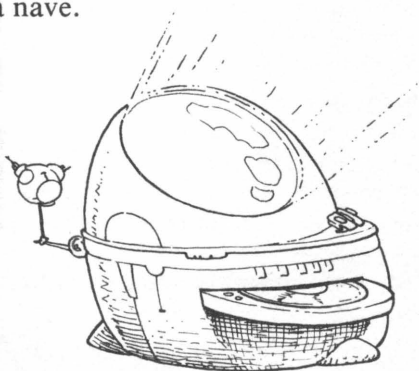
vendervi macchine e dispositivi particolari che lavorano l'acciaio in modo tale da ridurre il costo di produzione del novantanove per cento: potreste assicurarvi metà del profitto e lasciare ugualmente un notevole margine di utile ai proprietari. Potrei darvene la dimostrazione, se mi permetteste di visitare una fabbrica. C'è un'acciaieria in questa città? Mi basterà pochissimo tempo.

— Una visita può essere certamente organizzata, mercante. Ma domani, domani. Rimanete a cena con noi questa sera?

— I miei uomini... — comincia La Guardia.

— Fateli venire tutti — propone il Commodoro, espansivo. — Una simbolica, fraterna unione delle due nazioni. Avremo modo di scambiare discorsi amichevoli. Una raccomandazione, però — aggiunge, diventando improvvisamente serio. — Lasciate da parte la vostra religione. Non pensate che dopo il nostro incontro io abbia aperto la porta alle missioni.

— Commodoro — ribatte La Guardia — vi dò la mia parola d'onore. Sappiate che la religione si prenderebbe una buona parte dei miei guadagni.

— Allora siamo d'accordo. Vi farò scortare fino alla vostra nave.

Quando il mercante esce, la proiezione continua. Miguel Serrano previene la tua domanda e spiega: — L'assistente del mercante ha lasciato la telecamera da ripresa nascosta in qualche angolo della residenza del Commodoro Asper. L'apparecchio era dotato del dispositivo di trasmissione automatica via ultraonde, ed ecco perché siamo in grado di vedere cos'è successo in seguito.

Lo potrai vedere anche tu alla nota **143**.

18

Mentre cerchi di sollevare l'uomo dal tavolo scopri con orrore che la sua tonaca è scarlatta. È davvero un missionario! Spalanca all'improvviso gli occhi e ti fissa senza proferir parola.

— Il vostro nome? — gli domandi.

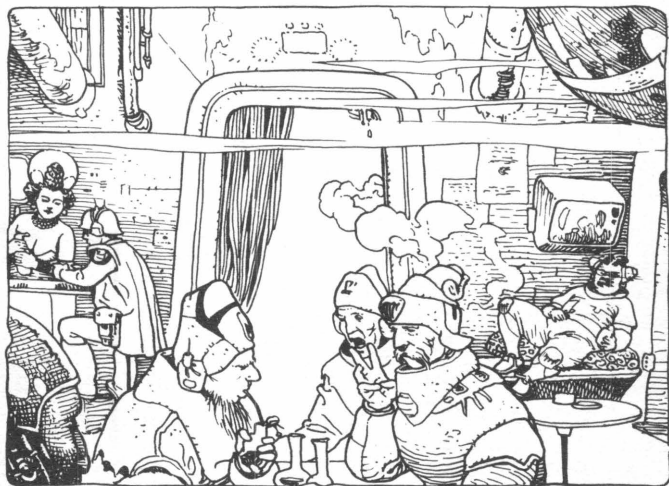
Il missionario sembra tornare in vita nel sentire la tua pronuncia. Allarga le braccia. — Figlio mio — mormora — possa lo Spirito Galattico proteggerti sempre.

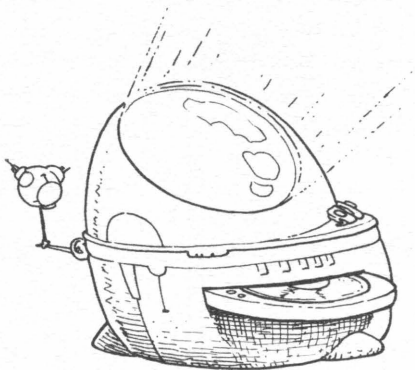
Lo guardi con preoccupazione. "Quest'uomo è malato" pensi. "Forse è anche ferito."

Il missionario congiunge le mani in gesto di sup-

plica. — Voi, uomo illuminato, salvatemi da questi pagani. — Parla stentatamente. — Salvatemi da questi bruti, da questi barbari che mi perseguitano e che affliggerebbero lo Spirito Galattico con i loro delitti. Mi chiamo Jorel Padeborn, di Anacreon. Sono stato educato dalla Fondazione. Sono un sacerdote dello Spirito, iniziato a tutti i misteri fino alla classe cinque e spinto quaggiú su Korell da una voce interiore. — Singhiozza. — Ho sofferto per mano di costoro che non conoscono la luce. Voi che siete figlio dello Spirito, nel nome dello Spirito proteggetemi.

Il suo discorso ti convince poco. Se hai ASTUZIA o ORIENTAMENTO leggi la nota **62**, in caso contrario leggi la nota **148**.

19

Purtroppo non hai centrato la risposta, come potrai leggere alla nota **177**.

Prima di recarti ad essa, però, sottrai due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*: nell'ipotesi che sia scesa a valori negativi, devi andare a leggere invece la nota **235**.

20

— Oro? — chiede sorpreso David La Guardia. — Metallo non lavorato? Ma a cosa gli serve?

— È il loro mezzo di scambio.

— Davvero? E dove trovo l'oro, io?

— Dove puoi. Ascoltami, è importante. Non mi succederà nulla fino a quando il Commodoro sentirà odore di oro. Prometti di portargliene quanto ne vuole. Poi torna alla Fondazione, se è necessario, e raccogli quanto puoi. Di' ai signori della Corporazione che se io sono un agente della Fondazione, allora Anton Atanasoff non lo è.

La registrazione si interrompe bruscamente e lo schermo diviene tutto buio: evidentemente il colloquio è stato sospeso su un punto cosí delicato per l'intervento di qualche guardia.

Si riaccendono le luci nella sala di riunione. Qualcuno seduto vicino al rappresentante della Fonda-

zione chiede: — Quanto sono attendibili le dichiarazioni fatte da La Guardia?

— Al cento per cento — risponde subito Serrano. — Abbiamo sottoposto questo disco all'analisi di sincerità incrociata tra messaggi verbali e messaggi latenti. Lo psicologo dell'Università di Terminus che abbiamo interpellato garantisce una concordanza perfetta: dobbiamo assumere che quello che ha detto La Guardia sia vero alla lettera.

Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, in caso contrario vai alla nota **39**.

21

Se vuoi mantenere il tuo ascendente di Capo Mercante devi cercare di dare soluzione al problema delle pesate del Commodoro Asper.

Nella tabella che segue sono indicate le note da leggere in funzione della risposta che intendi dare.

NUMERO DI PESATE	*NOTA DA LEGGERE*
Una	**75**
Due	**185**
Tre	**201**
Quattro	**163**
Cinque	**265**

Se non sai che pesci pigliare sei costretto a dire un numero a caso, perché è evidente che non puoi sottrarti alla prova.

22

— Fate largo, fate largo a un inviato del *Quotidiano*

di Terminus! — la folla ondeggia stupefatta, ma alla fine ti fanno passare. È stata davvero una grande idea per raggiungere la schiera dei pochi eletti che riusciranno a incontrare oggi il Commodoro Asper.

Mentre stai per raggiungere le prime file, un uomo ti tira per la manica e fa cenno che vuole parlarti. Se accetti di fermarti un attimo e gli presti attenzione vai alla nota **239**, altrimenti prosegui direttamente alla nota **176**.

23

Hai deciso di proiettare il contenuto del disco ottico rosso. La prima testimonianza arrivata da Korell consiste nel racconto di Anton Atanasoff inciso su un piccolo registratore personale, fatto uscire e trasmesso in maniera molto ingegnosa dalla sua cella di prigionia.

Si vede il mercante al cospetto del Commodoro Asper. Il tiranno di Korell è un uomo del popolo e ci tiene a farlo sapere. I radi capelli grigi gli cadono sulle spalle e la camicia ha bisogno di una buona lavata. Parla con forte accento nasale.

— Qui, come vedete, non c'è ostentazione, mercante Atanasoff — dice. — Nessuna falsa messa in scena. In me voi vedete semplicemente il primo cittadino dello stato. Questo è il significato della parola Commodoro, il mio unico titolo. — Pare soddisfatto di sé. — In effetti — riprende — considero questo uno dei legami piú forti che unisce Korell alla Fondazione. Per quanto ne so, anche il vostro popolo gode di un governo repubblicano.

— È vero, Commodoro — risponde il mercante, serio, guardandosi bene dall'esprimere ad alta voce quello che veramente pensa in proposito. — È un elemento che non può non favorire la pace e l'amicizia tra i nostri due governi.

— Pace! — La faccia del Commodoro assume un'espressione commossa nel pronunciare quella parola. — Qui alla Periferia sono pochi coloro ai quali stia a cuore questo ideale di pace. Posso sinceramente affermare che, da quando sono succeduto a mio padre nella guida dello stato, la pace non è stata mai interrotta. Forse non dovrei dirlo io — e tossisce educatamente — ma mi hanno riferito che il mio popolo, i miei concittadini anzi, invece di chiamarmi Asper, preferiscono riferirsi a me con l'appellativo di *Ben Amato*.

Atanasoff dà un'occhiata fuori, nel giardino coltivato con cura. Le spesse mura rafforzate da speroni di ferro che circondano il palazzo sono state restaurate di recente. Quelle mura non armonizzano davvero con le parole del *Ben Amato* Asper.

C'è a questo punto una breve interruzione nella proiezione, che riprende alla nota **293**.

24

— Non lo metto in dubbio — dice il vecchio. — Po-

treste allearvi con il Commodoro, che è il vero padrone di tutti i traffici su questo pianeta.

— Sapete bene che non lo farei mai.

— Ma insomma, che cosa vi interessa?

Dopo un attimo di esitazione, incominci: — Mi piacerebbe farvi qualche domanda. Korell possiede ancora energia atomica? Un momento, aspettate prima di rispondere. So bene che non avete perso la conoscenza dell'energia atomica. Desidero sapere se i generatori nucleari su larga scala sono ancora intatti o se sono fuori uso.

— Fuori uso? Oh, no! Il pianeta sarebbe stato ridotto in rovina anche se fosse stato manomesso soltanto il piú piccolo generatore. Sono insostituibili, e costituiscono la fonte d'energia di tutto il pianeta. — Aggiunge poi con orgoglio: — I nostri impianti sono i piú grandi dopo quelli della stessa Trantor.

La notizia ti lascia di sasso. Se hai RESISTENZA oppure SPREGIUDICATEZZA leggi la nota **310**, in caso contrario leggi la nota **42**.

25

La tua risposta inesatta non è piaciuta molto né al tuo interlocutore, né alla piccola folla di mercanti radunatisi nel frattempo.

Perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*: se questo valore è sceso sotto zero leggi subito la nota **235**. Procedi in caso contrario alla nota **100**.

26

La tua curiosità è premiata. L'uomo ti invita a recarti a una grande conferenza sulla tecnologia nei Domini Esterni che è attualmente in corso di svolgimento su Siwenna. Sembra che a essa prendano parte tutti i migliori studiosi in campi diversi, con la presenza nientemeno che del grande Bler dell'Università di Trantor.

Con tono furtivo aggiunge ammiccando: — Chi fa il tecnologo vi proporrà un'alleanza paritetica; non dimenticate poi che la persona che lavora in giurisprudenza è un'esperta di problematiche galattiche.

È un messaggio sibillino che potrebbe rivelarsi utile piú avanti: forse conviene per ora annotarlo sul *Diario personale*.

Ringraziato il tecnico per la sua cortesia, porti il tuo temperamento a PRUDENTE sul *Diario personale* e ti affretti a rientrare allo spazioporto della nota **300**, dove Miguel Serrano ti attende nella cabina di pilotaggio della tua nave.

27

— Sono due gli agenti della Fondazione tra quei

mercanti — rispondi una volta ripresa la riunione. — Non sta a me rivelarvi i loro nomi. Con questo spero di essere stato abbastanza chiaro.

— Chi dovrà fare i nomi, allora? — chiede il rappresentante di Siwenna.

— Il Sindaco... — provi a rispondere.

— Impossibile. La sua personalità è assolutamente negativa. È energico solo quando si tratta di evitare responsabilità. Non giungerà mai a darci queste informazioni che lui ritiene riservate, anche se si tratta della nostra pelle.

— Ma se si crea un nuovo partito che possa mettere in pericolo la sua rielezione, forse permetterà che lo si guidi.

— Può darsi, ma chi ha, qui dentro, un'attitudine all'azione politica?

— Lasciate fare a me — rispondi con convinzione. — Dai tempi di Salvor Hardin il potere religioso e quello civile non sono mai stati nelle mani di una sola persona. Può succedere adesso, se riusciamo a compiere un buon lavoro.

Porta il tuo temperamento a INDIFFERENTE sul *Diario personale* e prosegui alla nota **175**.

28

— Mi chiamo Hober Mallow — continui, ignorando la curiosa domanda del vecchio. — Vengo da molto lontano, dal pianeta Terminus.

Il vecchio annuisce sorridendo. — Il vostro accento me lo ha rivelato da tempo. — Continua a sedere immobile e non sembra minimamente interessato a continuare la discussione. — La mia casa è povera: poche sono le mie provviste. Potete dividere con me quello che possiedo, se il vostro stomaco riesce a digerire pane nero e semi di grano.

Scuoti il capo. — Grazie, ho già mangiato e non posso fermarmi a lungo. Ho bisogno solo che rispondiate a un paio di domande...

Il vecchio ti interrompe bruscamente: — Non so nulla, non vedo nulla, non esco mai da questa casa. Nella capitale troverete senza dubbio altri che potranno rispondervi meglio di me.

Ti rendi conto che è inutile perdere tempo in discussioni. Esci dalla casupola e ritorni sulla strada alla nota **44**. Se hai INTUIZIONE oppure INTELLIGENZA puoi fare una piccola riflessione dentro di te su questo incontro alla nota **316**.

29

— Vi posso riferire soltanto una storia che mi è stata raccontata di seconda mano da un mercante in una taverna dello spazioporto di Glyptal IV — incomincia l'uomo. — Vi avviso subito, però, che è tutto quanto so a proposito della Repubblica di Korell.

Lo guardi un po' di sbieco e il mercante riprende: — Sembra che il Ben Amato Commodoro Asper, come si fa chiamare dai suoi sudditi, abbia parecchi figli e voglia passare per un sovrano giusto. Illumi-

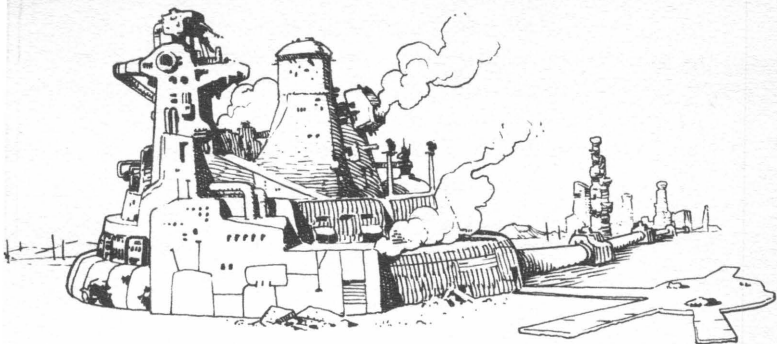
nato dallo Spirito Galattico, ha dimostrato un'infinita saggezza nello stendere il suo testamento, che prevede di dividere la sua eredità lasciando a ciascun figlio la medesima somma.

— E che c'è di strano? — chiedi spazientito.

— Vi racconto questa storia perché penso possa darvi qualche indicazione sulla mente contorta di quell'uomo — ribadisce il mercante, offeso. — Per dividere equamente l'eredità tra tutti i figli, sembra che il Commodoro voglia lasciare al maggiore un milione di crediti piú un decimo della parte rimanente. Alla secondogenita due milioni piú un decimo del nuovo resto. Al terzo figlio tre milioni piú un decimo del resto rimanente, e cosí via.

— Quanti sono in tutto i figli?

— Trovate voi la soluzione, se siete cosí impaziente! — esclama risentito il mercante.

Se vuoi dargli una risposta procedi alla nota **101**, se chiedi a lui la soluzione recati alla nota **211**.

30

Il tecnico sorride, nervoso, e si rilassa. Ti fa accomodare in una poltrona idrosostenuta e ti fissa con sguardo deferente. — Quale sarebbe il piccolo favore che desiderate da me, o eccellentissimo? Servire i membri della potente Accademia dei Quaranta è per noi tecnici un piacere, oltre che un onore.

— Voglio vedere i generatori.

— Non sapete che è proibito? Saremmo condannati a morte tutti e due.

— Non voglio toccarli o manometterli. Voglio soltanto vederli, anche a distanza.

— E se io non accettassi?

— In questo caso me ne andrei da quella porta, ma non potrei non menzionare il vostro nome nel mio rapporto all'Accademia.

— Uhm-m-m... — Il tecnico pensa un istante poi ti propone convinto: — Seguitemi.

Seguilo subito alla nota **208**.

31

— Già, avete ragione, ma non so se per averlo indo-

vinato o perché siete riuscito a fare il conto — ti risponde il mercante senza nasconderti la sua sfiducia.

La cosa però ha ormai poca importanza: vedi numerosi cenni di assenso da parte del piccolo capannello di persone radunatosi nel frattempo.

Porta il tuo temperamento a RIFLESSIVO e aumenta un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui poi alla nota **100**.

32

Ritorni felicemente all'appuntamento con Miguel Serrano e da lí partite per tornare su Terminus alla nota numero **86**.

33

Se hai SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **205**, in caso contrario leggi la nota **257**.

34

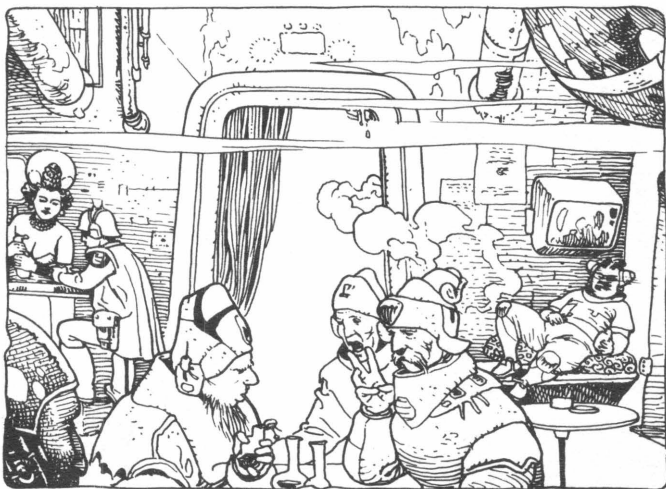
Ti sei infilato in una sessione storica sulla storia dell'elettronica dall'epoca preimperiale ad oggi. È naturalmente una mole immane di materia: sono previsti quattro relatori per trattare i diversi temi e ciascuno di essi ha già incominciato a parlare in un angolo della grande sala.

Poiché non sei un esperto dell'argomento, devi scegliere a caso dove recarti.

Troverai i relatori dei vari temi alle note **90**, **134**, **218** e **258**.

Se la vastità del tema ti ha spaventato, puoi ancora rinunciare e ritornare nell'atrio alla nota **10**.

35

Nella confusione della taverna dello spazioporto, in mezzo ai fumi dell'alcol, non è facile trovare qualcuno da cui ottenere informazioni interessanti. Se hai ABILITÀ oppure INTUIZIONE, tuttavia, ci riesci alla nota **325**; in caso contrario attacchi discorso soltanto con un vecchio ubriacone alla nota **199**.

36

La folla spinge da tutte le parti e non è facile districarsi. Se hai FORTUNA oppure RESISTENZA in un modo o nell'altro te la cavi alla nota **232**, altrimenti devi andare a leggere la nota **294**.

37

Dall'aria di sfida del tuo amico capisci che sta a te

ora dare la risposta. In tabella troverai la nota da leggere a seconda di quella che ritieni la soluzione.

MONETE DA ESTRARRE	*NOTA DA LEGGERE*
Una	**319**
Due	**75**
Tre	**163**
Quattro	**321**
Cinque	**201**
Piú di cinque	**265**

Il volto beffardo del tuo amico ti indica che non sono disponibili suggerimenti e che dovrai aguzzare l'ingegno per uscire da questo dilemma. Esamina le alternative e poi scegli a quale nota proseguire in base alle risposte indicate in tabella.

38

La tua astronave sta navigando nello spazio da due giorni dopo aver lasciato Korell. Chiami Serrano nella tua cabina e gli consegni una busta, un rotolino di pellicola e uno sferoide d'argento.

— Tra un'ora, Miguel, prenderai il comando di questa astronave: fino al mio ritorno, o forse per sempre.

Serrano resta in piedi, sorpreso, ma tu lo inviti a mettersi seduto.

— Stai comodo. La busta contiene l'esatta ubicazione del pianeta sul quale devi atterrare. Lí mi aspetterai per due mesi. Se prima della scadenza la Fondazione entrerà in contatto con te, il microfilm è il mio rapporto della missione su Korell. Tuttavia — e la tua faccia si fa piú seria — se io non ritornerò

allo scadere di due mesi, e tu non sarai venuto in contatto con nessuna nave della Fondazione, ritorna su Terminus, e consegna questa capsula come rapporto. Hai capito?

— Sissignore.

— In nessun caso dovrai modificare il mio rapporto ufficiale.

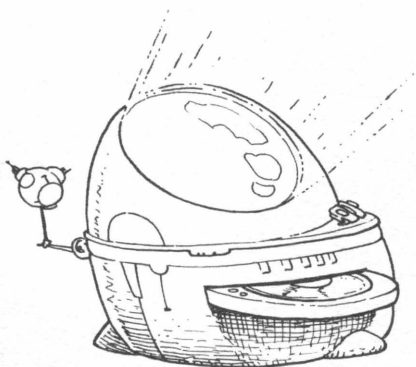
— E se mi faranno delle domande per sapere dove sei andato?

— Affermerai che non sai nulla. Ho abbandonato l'astronave di nascosto mentre tu stavi dormendo.

— Va bene.

Qui finisce il colloquio. Quindici minuti dopo una piccola astronave di salvataggio si stacca silenziosamente dai fianchi della *Dark Nebula* e si allontana in direzione di Siwenna con te a bordo.

Procedi alla nota **192**.

39

Finite le proiezioni tridimensionali dei contenuti dei dischi ottici, un'assistente entra furtiva nella sala riunioni e ti consegna senza parlare un bigliettino piegato con una comunicazione personale.

Non fai in tempo a leggere il contenuto che in quello stesso momento un rappresentante dal fondo della sala preme davanti a sé il pulsante di interrogazione ufficiale. Si alza in piedi e guardandoti fisso negli occhi chiede con fermezza: — Vogliamo sapere con esattezza quanti mercanti erano agenti della Fondazione su Korell.

Il momento è delicato: corri a leggere gli sviluppi alla nota **237**.

40

Se hai FORTUNA e SPREGIUDICATEZZA, il tuo gesto non viene notato e ti ritrovi cosí alla nota **304**; se possiedi una sola di queste due doti leggi la nota **164**; altrimenti vai alla nota **186**.

41

Purtroppo non hai fatto bene i tuoi conti.

Perdi due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*, quindi procedi fino alla nota numero **127**, dove potrai farti raccontare dal mercante la soluzione del quesito.

42

— Dove... dove... — incominci a chiedere, senza riuscire a controllare la tua emozione. — Energia atomica su larga scala a Korell? E chi può averla fornita, visto che ufficialmente si tratta di un mercato chiuso, che non accetta le tecnologie della Fondazione?

— Ci sono molti impianti su questo pianeta — osserva il vecchio, pensieroso.

Leggi la nota **168**.

43

— Altro che no! — sbraita il mercante. — Ci ho perso anche la camicia con quel maledetto Commodoro.

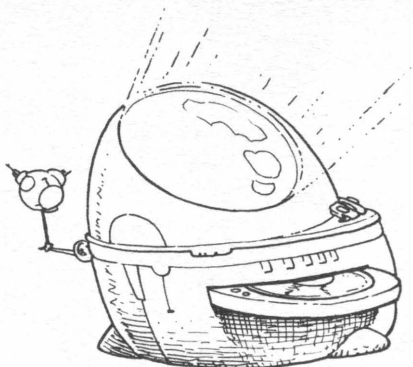
Sottrai subito due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* per questo abbaglio. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

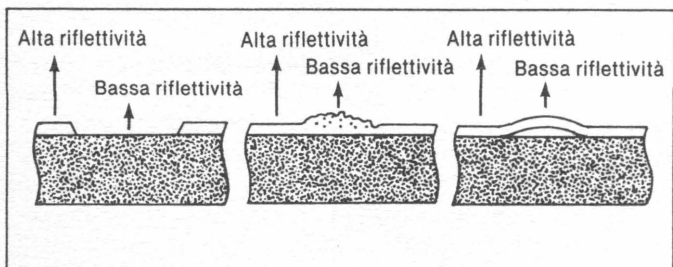
Vai a leggere la soluzione esatta alla nota **177**.

44

La strada che porta fuori dallo spazioporto passa attraverso una campagna brulla. Scorgi una casa isolata sulla destra, che sembra semiabbandonata in mezzo a un campo un po' fuori mano. Piú avanti, sulla sinistra, si apre il parcheggio di una grande fabbrica di macchine utensili. Proseguendo ancora si incominciano a intravvedere i primi edifici della città.

A questo punto hai davanti a te quattro possibilità: puoi visitare la casa (alla nota **270**), recarti al portone della fabbrica (alla nota **108**), ritornare indietro alla taverna dello spazioporto (alla nota **312**)

oppure proseguire lungo la strada che porta in città (alla nota **182**).

45

— La memorizzazione di un disco ottico WORM può avvenire secondo tre diverse tecniche: ablativa, vescicolare e a bolle che differiscono per il meccanismo fisico della scrittura di un'informazione — riprende Miguel Serrano mostrandoti uno schizzo.

— La tecnica ablativa, che è la piú usata, consiste nella creazione tramite il fascio laser di piccoli fori, detti *micropozzi* o *pit*, sulla superficie sensibile del supporto. La tecnica vescicolare prevede che alcune

bolle disposte ordinatamente sulla superficie del supporto vengano fatte scoppiare dalla luce laser, lasciando una specie di avvallamento che cambia la riflettività del mezzo. Infine nella tecnica a bolle la luce laser riscalda uno strato di polimeri sottostante la superficie del supporto, generando gas che creano una bolla sullo strato metallico. In tutti i casi un bit a uno viene riconosciuto in lettura a causa della variazione della riflettività della superficie del disco.

— Ma che dispositivo serve per leggere e scrivere su questi supporti? — chiedi incuriosito.

Potrai leggere la risposta alla nota **317**.

46

Avresti fatto probabilmente meglio a non offrirti di aiutare il tuo amico mercante: cosí infatti hai rimediato anche una brutta figura, che ti costa un punto di COMPETENZA che devi sottrarre subito sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Piú lento ma piú paziente di te, il mercante tuo amico riesce a trovare la soluzione e manda al robot l'ordine che potrai leggere alla nota **174**.

47

— Se il tentativo di venire a commerciare — disse Maoni in tono conciliante — fu deliberato, venerabile signore, è stata veramente un'azione poco giudiziosa e contraria alle regole del nostro commercio.

— Molto poco giudiziosa, è vero — ribatté il Supremo Ciambellano di Glyptal IV — e per questo il vostro amico perderà la vita.

Maoni sentí un groppo allo stomaco. — La mor-

te, venerabile signore, è una condanna assoluta e irrevocabile. Non esiste proprio una conclusione diversa di questa incresciosa vicenda?

Trascorse qualche istante prima che il vecchio desse una risposta guardinga. — Ho sentito dire che la Fondazione è ricca.

— Ricca? Certamente. Ma le nostre ricchezze sono proprio quelle che voi rifiutate di comperare. I nostri macchinari atomici ad esempio...

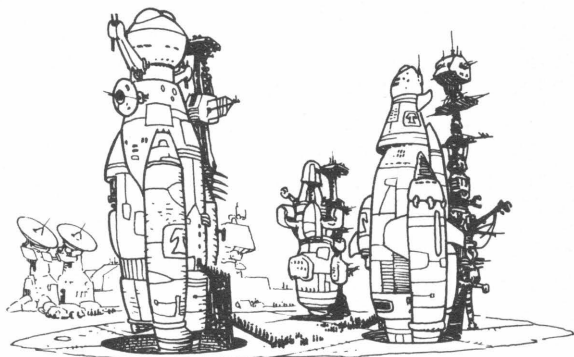
— Non ci servono perché non sono benedetti dalla nostra religione. Sono apparecchiature diaboliche, proibite dalla nostra fede. — Pareva che stesse recitando una formula. Abbassò le palpebre, poi riprese: — Non avete nient'altro che abbia valore?

Il mercante era in difficoltà con la risposta, come vedrai alla nota **112**.

48

Il discorso del Commodoro si chiude. Chi si affolla nelle prime file - e tu tra questi - ha modo di toccare un lembo della tunica del Commodoro e ricevere

un saluto personale, ma non c'è spazio per domande riservate né per ottenere un appuntamento privato.

L'udienza è finita. Ti ritrovi purtroppo in men che non si dica fuori dal palazzo, di nuovo sulla piazza alla nota **182**.

49

Dall'astronave scende un giovane mercante che hai conosciuto non molto tempo fa nello spazioporto di Glyptal IV. È di rientro da Korell, perciò non puoi fare a meno di fermarlo e di invitarlo a bere qualcosa all'astrobar del piano di sopra per conoscere le ultime novità da quel sistema.

Purtroppo il giovane mercante non ti è di molto aiuto: si è fermato su Korell giusto il tempo necessario per scaricare la sua mercanzia e riempire le stive di un carico di metalli e ha prestato scarsa attenzione ai fatti della politica locale.

Se ti sembra di perdere tempo con lui, salutalo, paga le consumazioni e procedi alla nota **100**.

In caso contrario offrigli un'altra birra e lascialo parlare alla nota **3**.

50

Un'illuminazione improvvisa ti coglie passeggiando nell'atrio davanti alle sale di conferenza continuando ad ascoltare brandelli di discorsi: questo certamente è il luogo giusto per ordire un'alleanza che incalzi dappresso il Commodoro Asper. Sono presenti i migliori tecnologi e ricercatori dei Domini Esterni, e ti rendi conto che pochi simpatizzano per i regimi dittatoriali nei quali sono costretti a vivere.

La difficoltà sta però nel fatto che non puoi presentarti come un emissario ufficiale della Fondazione, ma devi cercare di sondare le opinioni senza scoprire troppo le tue carte.

Metti a punto un piano alla nota **122**.

51

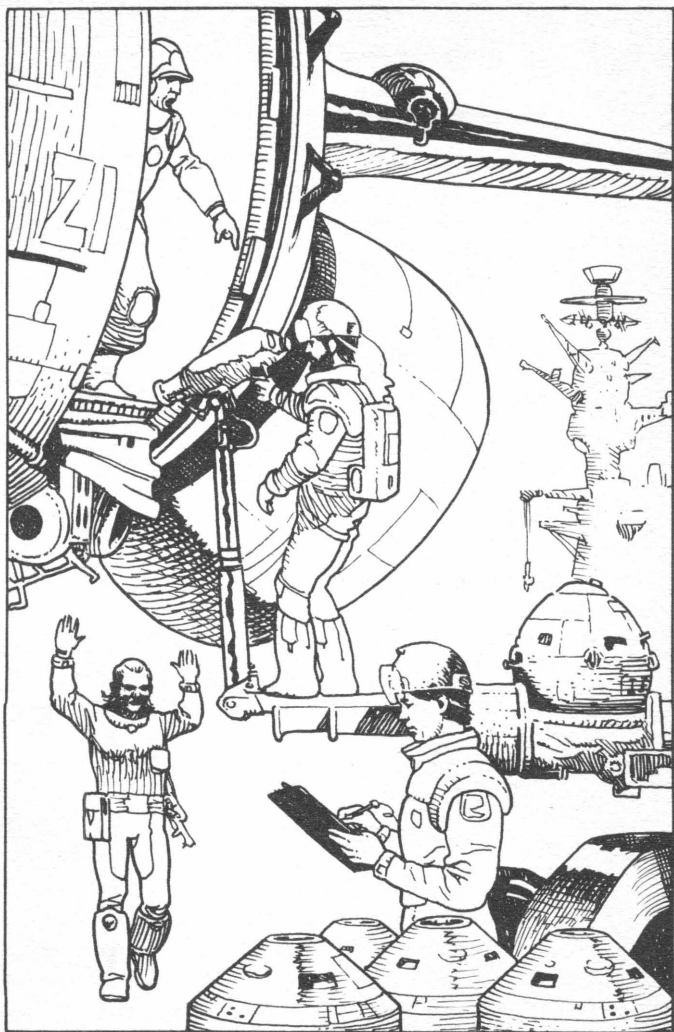
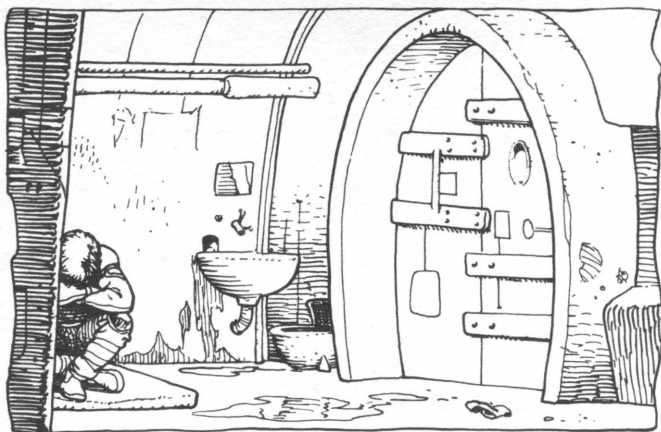
— Non potete caricare quei fusti — gridi avvicinandoti. — Possibile che non abbiate sottomano uno strumento per trovare quello di peso diverso?

— Abbiamo qui solo una vecchissima bilancia a due piatti — risponde il tecnico piú giovane.

— Ma dobbiamo fare in fretta, perché la *Flying Dolphin* parte tra pochi minuti — fa eco quello che sembra il caposquadra.

— Il fatto è che questi fusti sembrano tutti cosí maledettamente uguali — riprende il giovane con tono lamentoso. — Non sappiamo nemmeno se il fusto difettoso pesa di piú o di meno degli altri.

— Numerate i fusti da uno a dodici e portate qui la bilancia — ordini deciso.

Sarai tu a dare indicazioni su come fare le pesate, cercando - per fare in fretta - di effettuarne il numero minimo indispensabile. Mentre pensi a come fare, prosegui alla nota **277**.

— Non potete caricare quei fusti — gridi... (51)

52

Il tuo salvataggio ha del miracoloso.

Quando ormai stavi perdendo ogni speranza, un editto del Commodoro per festeggiare il compleanno della moglie Licia ti permette di uscire di prigione, tra il malcelato risentimento delle guardie, le quali evidentemente non sono molto contente di rivederti in circolazione.

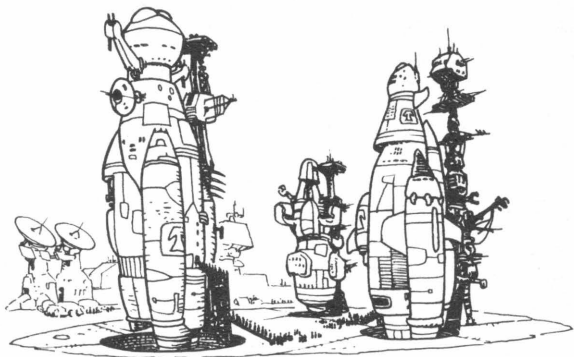
Prima che ci ripensino, scappa velocemente alla nota numero **268**.

53

Ti fa un po' rabbia aver perso tanto tempo allo spazioporto senza esser riuscito a cavare un ragno dal buco.

Se vuoi, puoi ancora recarti dal tuo amico Miguel Serrano per raccontargli la strana storia ascoltata dal mercante ubriaco alla nota **137**.

In caso contrario porta il tuo temperamento a

INDIFFERENTE sul *Diario personale* e recati alla nota **100**.

54

Purtroppo la traiettoria di rotta è ormai impostata e nemmeno la correzione disperata dell'ultimo momento riesce a togliere la tua piccola astronave dalla linea dell'enorme mostro imperiale.

L'impatto è immediato e violentissimo e schegge della tua astronave semidisintegrata vengono scagliate in tutte le direzioni nello spazio del sistema di Korell.

La tua avventura è finita tragicamente a questo punto. Non ti resta che ricominciare da capo con maggiore attenzione.

55

Resti un po' a meditare sugli strani interessi del giovane Sasmel e a massaggiarti le dita indolenzite dalla sua energica stretta di mano, poi entri nell'enorme sala di riunione della Corporazione.

Il segretario e gli altri consiglieri si alzano tutti in

piedi in segno di saluto mentre prendi posto sulla tua poltrona di Capo Mercante.

Chiudi lo schermo visivo e ti appoggi allo schienale della poltrona. — Signori, buongiorno — esordisci con voce calma e profonda.

Prosegui alla nota **124**.

56

Mentre ti rendi conto che il tuo interlocutore è sparito senza lasciare traccia, uno strano pensiero ti sfiora: ma come sapeva quell'uomo che tu saresti venuto e come aveva fatto a calcolarne la probabilità?

Su Terminus nessuno è cosí versato in psicostoria da effettuare calcoli di questo tipo. "Era un agente della Seconda Fondazione!" ti viene da pensare mentre ti illumini per la sorpresa. Sembrava un uomo normalissimo, perfino sfuggente. Chissà se riuscirai a incontrarlo ancora.

Ciò che importa, però, è che ti ha fornito l'informazione di cui avevi bisogno.

Abbandoni la grande sala delle udienze mentre il discorso della Commodora non è ancora terminato e ti trovi nuovamente fuori dal palazzo, sulla piazza alla nota **182**.

57

Il mercante di Konom si recò su Korell e incontrò una volta il Commodoro Asper, per proporgli la vendita di un insieme di utensili atomici.

— Comprendo benissimo! — disse il Commodoro. — Io sono favorevole a tutto il commercio che la nostra economia può sostenere, ma non seguendo i vostri metodi. Io non sono un sovrano assoluto. —

Alzò la voce. — Sono solamente l'interprete dell'opinione pubblica. Il mio popolo non potrebbe mai accettare un commercio rivestito di paramenti sacerdotali.

L'uomo di Konom sollevò il capo. — Parlate della religione obbligatoria?

— Questo è ciò che accade nella realtà. Sicuramente ricorderete quanto è avvenuto su Askone vent'anni fa. Avete cominciato col vendere alcuni macchinari, poi il popolo di Terminus ha chiesto che fossero create missioni in modo che quei macchinari venissero usati nel modo migliore. Cosí fu costruito il Tempio della Salute. Seguirono le scuole religiose, i diritti d'autonomia del clero. E con quale risultato? Askone fa ora parte del sistema della Fondazione, e il Gran Maestro non può considerare suoi nemmeno gli indumenti intimi. No! La dignità di un popolo indipendente come il nostro non può sopportare questo oltraggio.

— Io ho altre proposte da farvi — ribatté il mercante.

— Davvero? Quali?

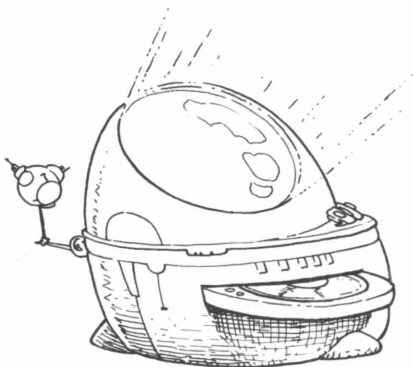
La risposta è alla nota **252**.

58

Se adesso metti insieme le diciassette indicazioni raccolte (alcune delle quali prima di sbarcare su Siwenna, altre al bar della conferenza), potrai riconoscere in maniera certa quali siano gli individui sospetti, quelli cioè che hanno mentito almeno una volta nel dichiarare le proprie generalità oppure le proprie intenzioni.

Nel rileggere con la massima attenzione le dichiarazioni ti torna in mente il fatto che nessun personaggio ha punti in comune con un altro e inoltre che è importante distinguere chiaramente ciò che si sa da fonte certa da ciò che si sa in quanto affermato dagli interrogati.

Togli un punto di COMPETENZA sul *Diario personale* e ritorna alla nota **298** che stavi leggendo prima di giungere qui.

59

Passano cinque minuti durante i quali Lindon spalanca a calci le porte dei servizi, ispeziona tutti gli angoli della sala-mensa, guarda dietro ogni tenda

che copre gli spessi oblò. Poi torna nella stanza parlando tra sé.

In quel momento si sente bussare al portello stagno sotto l'astronave.

Gli uomini sono pronti a reagire, ma Lindon sa di doversi arrendere. Un suo atto di resistenza condannerebbe l'intero equipaggio: le truppe scelte della guardia del Commodoro Asper sono asserragliate nello spazioporto e non aspettano altro che un pretesto per aprire il fuoco.

— Siete pregato di arrendervi e di uscire per essere processato con l'accusa di complotto contro la repubblica — tuona da fuori dell'astronave un ufficiale korelliano. — Avete dato asilo a un prete della Fondazione che si trova su questo pianeta senza autorizzazione e in esplicita violazione alla Convenzione.

La proiezione si conclude con il mercante che scende mani in alto dalla scaletta dell'astronave.

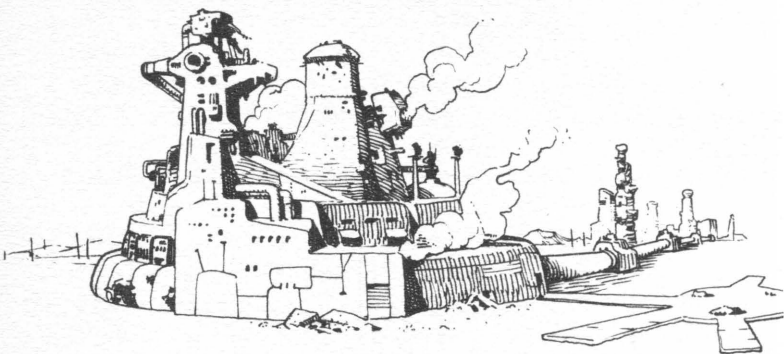
— Era dunque una missione preordinata con il Sommo Custode di Terminus per importare su Korell il seme della religione! — sbotta il rappresentante di Smyrno.

— Charles Lindon è certamente un agente della Fondazione — fa eco il suo vicino.

— Non siatene cosí certi — risponde Miguel Serrano. — Dopotutto è stato costretto ad accogliere il missionario sulla sua astronave. Poteva essere una trappola.

Prende allora la parola il rappresentante della Fondazione: — Mi spiace di non poter essere piú preciso, ma solo il Sindaco ha accesso a tutti i fogli di missione dei nostri agenti. Io posso dirvi però per certo che la Fondazione ha un solo agente tra Charles Lindon e David La Guardia.

Un breve brusio percorre la sala, che ricade poi in

un gelido silenzio. Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, altrimenti vai alla nota **39**.

60

Ringrazi il tecnico per il suo aiuto, gli prometti una lusinghiera relazione sulla sua competenza all'Accademia dei Quaranta e ti affretti a rientrare allo spazioporto di Korell, dove Miguel Serrano ti attende nella cabina di pilotaggio della tua nave ormeggiata alla nota **300**.

61

Ti sei distratto su una curva pericolosa: purtroppo hai perso il controllo della vettura e sei finito fuori strada.

Se tra le tue doti rientra la SALUTE puoi leggere la nota **331**, in caso contrario leggi la nota **111**.

62

— Voi siete un impostore! — accusi il missionario, che ti guarda sorpreso, drizzandosi a sedere. — Sie-

te un agente della polizia segreta di Korell e cercate di trarmi in inganno perché sapete che vengo dalla Fondazione!

Il missionario lancia un urlo. Alza le mani mostrando le palme mentre le maniche della sua toga scivolano giú scoprendo le braccia magre solcate da vene azzurre. Segue un momento di smarrimento, poi l'uomo chiama aiuto. È un attimo. La guardia del Commodoro che avevi notato in fondo alla taverna, intenta a parlare con l'ostessa, ti raggiunge e ti prende.

— È una trappola che funziona sempre, eh, Padeborn? — commenta soddisfatto. — Un finto missionario è proprio quello che ci vuole per fermare tanti veri ficcanaso della Fondazione appena sbarcati su Korell, eh?

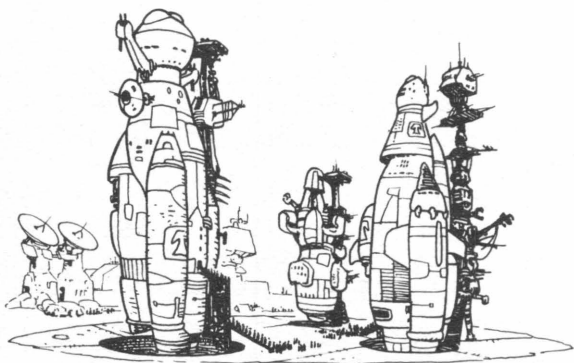
Ammanettato, sei costretto a seguire la guardia verso il posto di polizia in città, adiacente alla residenza del Commodoro Asper.

Ti ritrovi in cella alla nota **84** senza nemmeno sapere di cosa sei accusato.

63

Sei arrivato nell'hangar delle partenze, che ricordavi

molto piú caotico al tempo del tuo servizio attivo. Un giovane mercante che occupa lo stesso hangar dal quale la tua *Far Star* tante volte si è levata per le lunghe missioni nelle incalcolabili distanze della Galassia esterna si avvicina e ti chiede in cosa può esserti utile.

Se ti fidi di lui leggi la nota **5**, in caso contrario prosegui osservando con attenzione la manovra di attracco di un'astronave appena arrivata alla nota **49**.

64

Il capotecnico si rende subito conto che stai barando e lancia l'allarme, mentre inutilmente cerchi di fuggire. In breve tempo alcune guardie del Commodoro ti hanno preso e ammanettato.

Ti ritroverai trasportato in prigione nella loro sede, presso la residenza del Commodoro Asper alla nota **84**.

65

— Batista Gonzalo, David La Guardia e Xavier

Deauville sono i tre agenti della Fondazione — confidi in privato a Miguel Serrano.

— Corrisponde con le informazioni che avevo raccolto anch'io. Del resto è l'unica possibilità che resta aperta dall'esame delle dichiarazioni raccolte nei dischi ottici.

— A proposito, Miguel, c'è un'altra notizia che mi è giunta all'ultimo momento e che vorrei raccontarti...

Aumenta due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* e prosegui alla nota **279**.

66

Asper Argo, il Ben Amato Commodoro della Repubblica di Korell, sta guardando la moglie Licia con gli occhi d'un cane fedele. Certamente a lei non si addice l'appellativo di Bene Amata: anche lui se ne rende perfettamente conto.

— Ti prometto, Licia, che non avrai piú motivo di lamentarti di me — esordisce il Commodoro.

— E io dovrei crederti sulla parola? Se c'è una donna che è stata sacrificata alla politica e costretta a sposare un uomo contro la sua volontà, questa sono io. Avrei potuto scegliere meglio fra tutti i disgraziati che vivono nel mio povero paese.

— Stammi bene a sentire, mia cara Licia. Forse dovresti ritornare tra la tua gente. E dal canto mio, per conservare un buon ricordo di quella parte di te con la quale sono piú a contatto ogni giorno, ti farei tagliare la lingua. E per dare un tocco finale alla tua bellezza — sghignazza, guardandola con la testa piegata da un lato — ti farei tagliare anche le orecchie e la punta del naso.

— Te ne mancherebbe il coraggio, piccolo vermiciattolo. Mio padre polverizzerebbe la tua nazione

giocattolo in un batter d'occhio. L'avrebbe fatto anche qualche anno fa, se gli avessi detto che stavi trattando con quei barbari mercanti della Fondazione.

Stai a sentire che piega prendono gli avvenimenti alla nota **234**.

67

Sceso nel garage, mentre apri la macchina, monti, avvii il motore e ti dirigi verso il nuovo quartiere periferico dove da poco si è trasferita la Corporazione, ti colpisce all'improvviso un ultimo pensiero. È un argomento alquanto misterioso, di cui si parla e si scrive assai poco: al momento dell'abbandono della capitale imperiale, Trantor, Hari Seldon ha parlato in realtà di *due* Fondazioni Enciclopediche, la seconda delle quali dislocata «all'estremo opposto della Galassia», praticamente sull'«Estrema Stella». Nessun altro segno della Seconda Fondazione si è mai piú visto o sentito nei successivi centottant'anni di storia fino a oggi.

Non riesci a non pensare che ci sia sotto qualcosa di strano.

Se possiedi un temperamento PAUROSO o SOGNATORE devi leggere la nota **341**, in caso contrario non te ne dai piú pensiero e ti avvii alla riunione della nota **253**.

68

Nel grande atrio del palazzo della conferenza, dove si intersecano centocinquanta scale mobili, l'immancabile orchestrazione dell'Inno galattico trasmesso in sottofondo e appena percepibile tra il brusio dei convegnisti viene interrotta dall'altoparlante che a volume piú alto annuncia l'apertura della sessione del mattino.

Raggiungi un posto verso il centro dell'enorme sala, a fianco di un giovanotto di Siwenna. Dopo gli indirizzi di saluto di almeno cinque personalità diverse, il tuo vicino sbuffa:

— Non ne posso piú di questi saluti. Se non cominciano presto a parlare di qualcosa di serio mi alzo e anticipo il break.

— Conoscete il relatore della prossima presentazione? — domandi interessato.

— No, non di persona. So che è un professore dell'Università di Trantor, ma non credo abbia molti titoli specifici, oltre a quello, naturalmente, di conoscere bene gli organizzatori — aggiunge con una punta di ironia mentre la sala si oscura e un uomo attempato sulla sessantina, non molto alto e abbastanza corpulento, sale sul palco accompagnato da uno stacco musicale.

La conferenza è certo molto meno interessante dei rinfreschi.

Li potrai trovare alla nota **146**.

69

Ti rechi nell'astronave di un mercante che conosci da lunga data, per chiedergli notizie sulla Repubblica di Korell. Purtroppo non ti è di grande aiuto: è stato su Korell molti anni fa e l'unico particolare che ricorda riguarda un vecchio trasmutatore.

Leggi la nota **297** se ti interessa questa vicenda, altrimenti indugia un altro po' prima di accomiatarti alla nota **131**.

70

Pugnalato a tradimento dal segretario del Sindaco proprio sul tappeto del tuo appartamento di Terminus! Dopo aver superato brillantemente tante prove su lontani sistemi ostili, non avresti davvero mai creduto di morire cosí, tradito in patria.

Purtroppo la tua avventura di Capo Mercante termina proprio a un soffio dal traguardo piú alto: per un piccolo errore nella scelta iniziale delle tue doti hai fatto fallire le previsioni del grande Piano di Hari Seldon.

Ricomincia subito da capo: non puoi arrenderti a questo punto.

71

Se hai ASTUZIA oppure FORTUNA ottieni alcune notizie interessanti alla nota **113**, altrimenti ti risponde perché deve, ma non ne cavi granché di utile alla nota **299**.

72

Immerso nei tuoi pensieri, aspetti insieme agli altri

nella sala delle udienze l'ingresso del Commodoro Asper.

L'attesa non è lunga: vai alla nota **332**.

73

Dopo un tuo breve tentativo di risposta, il rappresentante di Siwenna ti toglie ancora la parola e continua:

— L'energia atomica rende pericolosi questi barbari, ma una sincera amicizia attraverso il commercio dà risultati migliori che non un potere instabile basato sull'odiata supremazia di un sistema religioso in mano allo straniero. Quando questo potere spirituale si indebolisce, può solo cadere del tutto senza lasciare altra eredità che odio e paura imperituri.

— È un discorso veramente interessante — rispondi, a tua volta polemico. — Ma ora, per tornare in argomento, quali sono le vostre intenzioni? Che cosa chiedete se vi propongo lo scambio delle mie idee con le vostre?

— Credete forse che le mie convinzioni siano in vendita? — sghignazza il siwenniano.

— E perché no? — rispondi gelido. — Il vostro mestiere di mercante non consiste forse nel comprare e vendere? — Porta per questa risposta il tuo temperamento a IMPULSIVO sul *Diario personale*.

L'uomo si fa rosso in viso per questa offesa, poi si alza e abbandona la sala. Dopo qualche attimo di silenzio glaciale, un altro rappresentante, all'estremità opposta del grande tavolo di riunione, si alza e a sua volta si dirige verso la porta, seguito dopo poco da parecchi altri. La riunione si scioglie bruscamente.

Miguel Serrano ti confida le sue impressioni alla nota numero **275**.

74

— Tanto quanto vorrà, non appena deciderà di acquistare i generatori atomici dall'Impero.

— Qui vi sbagliate, segretario, come si sbaglia anche il Commodoro. Non avete capito niente. — Scoppi in una fragorosa risata. — L'Impero non è in grado di rimpiazzare niente. L'Impero è sempre

stato una fonte di colossali risorse. Hanno sempre calcolato tutto in pianeti, in sistemi solari, in settori della Galassia. I loro generatori sono giganteschi, perché hanno sempre organizzato ogni cosa in proporzioni colossali. Ma noi, piccola Fondazione, composta da un singolo pianeta quasi privo di metalli, abbiamo dovuto sempre fare i conti con precauzione. I nostri generatori dovevano essere della grandezza di un pollice, perché non potevamo sprecare metallo. Abbiamo dovuto sviluppare nuove tecniche e nuovi metodi, sistemi che l'Impero non può seguire perché ormai è in decadenza e ha sorpassato la sua fase creativa. Con tutti i loro scudi atomici, grandi abbastanza da proteggere un'astronave, una città o un intero mondo, non riusciranno mai a studiare un apparecchio capace di proteggere un uomo solo. Per fornire la luce e il riscaldamento a una città hanno motori grandi quanto un edificio di sei piani, io li ho visti, mentre i nostri potrebbero benissimo stare in questa stanza. E quando io ho detto a uno dei loro specialisti atomici che una scatolina di cuoio della grandezza di una noce conteneva un generatore atomico, si è indignato, credendo che lo volessi prendere in giro. E perché questo?

Fai una pausa per riprendere fiato, poi continui a voce piú bassa: — Perché non capiscono nemmeno piú le loro macchine. Sono strumenti che funzionano automaticamente da generazioni. Gli incaricati della manutenzione sono una casta ereditaria chiusa. Non saprebbero che fare se anche una sola valvola si bruciasse in tutto l'enorme edificio. Del resto alla conferenza di Siwenna, con i migliori studiosi di tutti i Domini Esterni, non c'era nemmeno un vero esperto di energia atomica.

Mentre osservi con attenzione la faccia stupita del segretario, procedi verso la nota **330**.

75

Avresti fatto meglio a pensarci con maggiore attenzione. Comunque la risposta è errata: perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Procedi poi alla nota **100**.

76

Prepari finalmente la tua partenza per Korell, naturalmente in incognito, dallo spazioporto di Terminus sulla *Dark Nebula*, una veloce astronave biposto. Miguel Serrano verrà con te e ti farà da secondo pilota.

Raggiungi lo spazioporto di Korell al piú presto alla nota **212**.

77

— Bene, avete finito? — chiedi al giovane Sasmel quando sei già sul punto di entrare nella sala riunioni.

— No, ancora un momento, vi prego — ti risponde, affannato. — Vorrei raccontarvi di un approccio radicalmente diverso al problema di trattamento dei documenti interni non testuali e dei documenti esterni costituito dall'elaborazione delle immagini. Il problema consiste nel rinunciare alla codifica dei singoli caratteri contenuti su un foglio di carta e trattare l'informazione semplicemente come un insieme di segni d'inchiostro. L'intero foglio viene digitalizzato e tradotto in una lunga sequenza di zero e uno, che potrà essere memorizzata ed elaborata in maniera convenzionale sui dischi di un elaboratore.

Il giovane Sasmel prende la tua aria stupita per un segno d'interesse e continua: — La codifica a matrice binaria di un'immagine è ottenuta in maniera automatica mediante la scansione operata da un lettore ottico o *scanner*, che attua il processo di campionatura dei punti dell'immagine, detti anche *pixel*. Questo tipo di codifica permette di memorizzare qualsiasi segno, poiché l'informazione contenuta sulla carta è trattata a livello di significante e non di significato.

Se non ne puoi piú di questi discorsi prosegui alla nota **55**, in caso contrario leggi la nota **290**.

78

— Non voglio farvi domande — aggiunge il vecchio. — Ma in città, dove gli abitanti sono ancora chiamati ribelli, sareste fermato dal primo soldato che incontrate. I vostri abiti e il vostro accento vi tradirebbero.

Si alza e tira fuori un libriccino da un cassetto.

— È il mio passaporto. Io passo con questo. — Te lo consegna. — La descrizione non corrisponde esattamente, ma c'è caso che non stiano a guardare troppo per il sottile.

— Ma voi? Voi rimanete senza.

Il vecchio alza le spalle. — Che importa? Pensate invece a controllarvi quando parlate. Il vostro accento è barbaro e ogni tanto vi esprimete con parole arcaiche. Meno parlerete e meno attirerete l'attenzione. Ora vi spiegherò come corrompere il tecnico della grande fabbrica che sorge non lontano da qui, lungo la strada principale.

Osservi il vecchio con attenzione. — Ditegli che siete un ispettore dell'Accademia dei Quaranta e mostrategli questo. Basterà. — Il vecchio ti porge un distintivo a forma di losanga. Lo degni di una rapida occhiata prima di metterlo in tasca. Annota il possesso di quest'oggetto sul *Diario personale.*

Uscito dalla casa fai per allontanarti, ma quasi subito torni indietro e ti fermi per un istante. Quando il mattino successivo il vecchio uscirà nel giardino, troverà una scatola, contenente alimenti sintetici come se ne possono trovare a bordo delle astronavi, di vari gusti e preparazioni. Sono ottimi e durano a lungo.

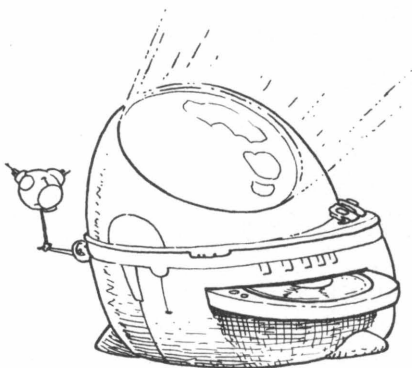
Puoi scegliere ora di recarti al portone della fabbrica (alla nota **108**), ritornare indietro alla taverna dello spazioporto (alla nota **312**) oppure proseguire lungo la strada che porta in città (alla nota **182**).

79

Non hai una risposta pronta, anche perché non hai capito tu stesso il messaggio sibillino che Anton Atanasoff ha affidato al disco ottico. Perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale.* Se la

COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

È il tuo amico Miguel Serrano a commentare: — Probabilmente le guardie di Korell lo stavano controllando, per questo si è espresso in maniera cosí velata. Il significato della sua frase è semplice: vuol dire che entrambi sono agenti della Fondazione, o entrambi non lo sono. È pur sempre un'informazione.

Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, altrimenti vai alla nota **39**.

80

— Accidenti! Ma i dischi ottici sono simili a quelli magnetici? — ti domanda.

— In un certo senso. Per ragioni di compatibilità, l'area di memoria dei dischi ottici è organizzata in maniera analoga. La superficie del disco è suddivisa in tracce concentriche, ognuna delle quali è suddivisa in settori. La scrittura avviene per settori, scrivendo cioè un intero settore per volta, completo dei byte destinati ai codici correttori, che solitamente sono i codici di Reed-Salomon.

Dopo questo sfoggio di cultura che ha stupito il tuo amico, se hai doti di ABILITÀ e INTUIZIONE prosegui alla nota **205**, in caso contrario leggi subito la nota numero **117**.

81

Nella tabella seguente troverai il numero di nota da leggere in funzione della risposta che intendi dare alla domanda che ti è stata fatta.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Fino a 14	**201**
15	**75**
16	**265**
17	**163**
18	**31**
19	**321**
20 o piú	**25**

Se non hai idea di cosa rispondere e vuoi chiedere al mercante la soluzione dell'enigma puoi ritornare alla nota che hai letto prima di questa.

82

Vieni a sapere che la donna di Lucreza si chiama Biba Steiner. Asserisce di fare il pilota e di proporre un'alleanza paritetica.

Maria Velasco, invece, è una biologa che lavora come ibernatrice. Afferma di proporre un'alleanza provvisoria.

Continua con la nota **298**.

83

— La tecnica del cambiamento di fase — prosegue Serrano, implacabile con la sua scienza — si basa sul fatto che la luce laser, irradiando la superficie del supporto, provoca un cambiamento di fase da uno stato cristallino a uno amorfo. La lettura dei dati consiste nel rilevare la differenza di riflettività fra i due stati. Poiché il passaggio di stato è un processo reversibile, è possibile cancellare e riscrivere le informazioni utilizzando un laser ad alta potenza: otto milliwatt in fase di scrittura e uno in fase di lettura.

— Sembrerebbe la soluzione ideale — commenti.

— Già, purtroppo questa tecnica non è completamente affidabile, poiché dopo un certo numero di cambiamenti di stato, si verifica nel materiale del supporto un fenomeno di *fatica*, che ne diminuisce le prestazioni e quindi l'affidabilità. Il problema da risolvere è il reperimento di un materiale che resista ai cicli termici ad alta temperatura (da cinquecento a mille gradi centigradi) necessari alla commutazione di fase, senza accusare sintomi di *fatica* rilevanti.

— Be', ti ringrazio per questa lezione — concludi. — Vieni, Miguel, abbiamo altro di cui occuparci.

Prosegui la lettura alla nota **117**.

84

La cella è umida e buia e ti è sicuramente impossibile scappare, visto il numero di guardie che sostano in permanenza nelle vicinanze.

Se tuttavia hai FORTUNA e SPREGIUDICATEZZA leggi la nota **152**; se possiedi una soltanto di queste due doti recati alla nota **194**; in caso contrario devi andare alla nota **262**.

85

— Uhm... — Il Commodoro gira la cintura e la collana in tutti i sensi soppesandole con la mano. — Come sono fatte?

Deauville scuote il capo. — Questo è un problema che risolvono i nostri tecnici. Ma funzioneranno per voi senza l'aiuto dei preti.

— Be', dopotutto non è che gioielleria femminile. Che cosa ne facciamo noi? Non vedo come potremmo ricavarne soldi.

— Voi organizzate ricevimenti, banchetti, balli, non è vero?

— Oh, sí.

— Vi rendete conto del prezzo che una donna sarebbe disposta a pagare per un gioiello del genere? Almeno diecimila crediti. E poiché la batteria di questo oggetto non dura piú di sei mesi, sarà necessario sostituirla spesso. Ora, noi possiamo vendervene quanti ne volete per l'equivalente di mille crediti in ferro lavorato. Potete fare un guadagno netto del novecento per cento.

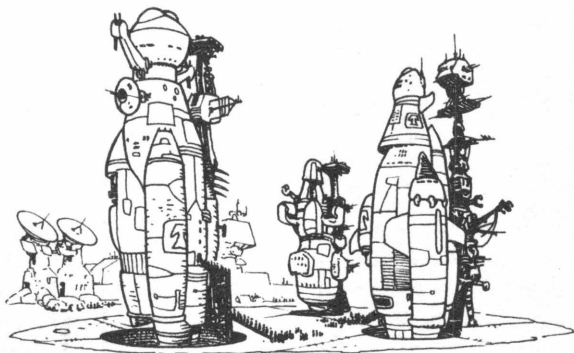
Improvvisamente l'espressione del Commodoro si rabbuia e il suo atteggiamento cambia. — Anton

Atanasoff, un altro brigante della Fondazione, mi aveva avvertito di stare in guardia da voi! — esclama adirato. — State cercando di mettermi contro il mio popolo per fare i vostri loschi interessi. Atanasoff ha proprio ragione: siete un perfido agente della Fondazione. Guardie, a me!

Mentre le guardie irrompono nella stanza, si sente ancora la voce di Xavier Deauville che sopra il trambusto grida: — Se io sono un agente della Fondazione, allora non lo è Anton Atanasoff, ma può anche essere il contrario, che lui lo sia e io no. È la mia parola contro la sua, voi non avete alcun modo di stabilirlo...

La scena s'interrompe a questo punto.

Se vuoi visionare un altro disco ottico devi ritornare alla nota numero **107**, in caso contrario recati alla nota numero **39**.

86

Il viaggio di ritorno su Terminus si svolge senza nessun inconveniente. All'arrivo allo spazioporto vieni accolto naturalmente in forma solenne e con gran-

dissimi festeggiamenti da parte dei mercanti che ti sapevano impegnato in questa delicatissima missione.

Se hai ora almeno otto punti di COMPETENZA oppure un temperamento INTRAPRENDENTE la missione è andata nel complesso bene e puoi leggere la nota **172**; in caso contrario comunichi subito che è tua intenzione ripartire presto per cercare alcuni indizi mancanti alla nota **130**.

87

Miguel Serrano, l'uomo che ti è seduto accanto, prende il bicchiere d'acqua che ha davanti e lo vuota tutto d'un fiato prima di prendere la parola con tono di voce molto basso: — C'è qualcosa che non va nella Repubblica di Korell. — Poi tace e guarda con aria preoccupata tutti i presenti.

— Forse hai ragione, Miguel, ma ci piacerebbe sentire qualcosa di piú. Aiutaci a capire cos'è successo.

— Da che parte devo cominciare? — Miguel Serrano corruga la fronte.

— Dall'inizio, naturalmente. Alcuni dei presenti non sanno niente di questa storia. Nemmeno io, del resto, sono aggiornato sugli ultimi particolari.

— Per la verità la situazione si è evoluta ancora fino a ieri sera.

— Bene, sentiamo.

— In questa complessa vicenda sono implicati cinque mercanti della Corporazione: Anton Atanasoff, Batista Gonzalo, Charles Lindon, David La Guardia e Xavier Deauville. Tutti e cinque sono in questo momento detenuti nelle prigioni della Repubblica di Korell.

La notizia ha l'effetto di una bomba nella sala. Se hai PRESTIGIO oppure CARISMA vai alla nota **171**, in caso contrario leggi la nota **267**.

88

Hai risposto che sono quattro gli agenti della Fondazione tra i mercanti arrestati su Korell. Ci sono stati moti vivaci in sala, che si sono placati soltanto quando hai promesso solennemente di intervenire in ogni modo per aiutarli. Al tempo stesso hai dovuto firmare una petizione dell'ala piú estrema dei rappresentanti, che impedisce ai mercanti di svolgere ulteriori missioni politiche per conto della Fondazione.

Ti consigli con il tuo amico Miguel Serrano ritornando verso casa alla nota **221**.

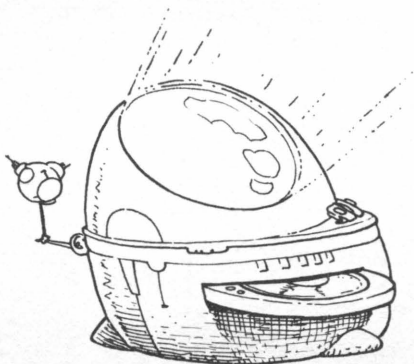
89

— Qualche anno fa — conclude Serrano — sono stati introdotti i primi nastri ottici, capaci di immagazzinare fino a sei Gigabyte su una cassetta di ridotte dimensioni e del costo di circa tre crediti. Il

nastro ottico, della larghezza di 1,2 centimetri, si compone di un substrato di mylar sopra il quale è depositato uno strato di dodici micron di materiale riflettente. Il tasso di trasferimento dei dati è per il momento dell'ordine di duecento Kilobyte al secondo.

— E per quanto riguarda i dispositivi riscrivibili? — chiedi interessato.

— Siamo ancora in una fase iniziale di rapida evoluzione, anche se alcune proiezioni indicano che durante il prossimo decennio questa tecnologia prenderà il sopravvento sui dischi ottici non riscrivibili, con prestazioni interessanti in termini di affidabilità e di tempo medio di accesso dell'ordine dei trenta millisecondi. I maggiori produttori sono impegnati sulla tecnologia magneto-ottica, che si prevede piú promettente a breve termine. Stanno studiando sistemi ottici basati su dischi da cinque pollici e un quarto, con capacità variabile fra 0,1 e un Gigabyte. Questi sistemi di piccole dimensioni, ma grande capacità, si prestano ottimamente per essere utilizzati su ogni elaboratore.

Adesso che hai soddisfatto la tua curiosità, prosegui alla nota numero **117**.

— Negli ultimi anni la tecnologia elettronica si è evoluta a un ritmo impressionante — incomincia questo relatore. — Il volume delle componenti si è ridotto a un milionesimo, mentre la velocità di calcolo aumentava di diecimila volte e l'affidabilità di un milione di volte. Dopo le storiche generazioni dei calcolatori a valvole e a transistor, quando si diffuse la tecnologia del circuito integrato fu possibile realizzare su un singolo frammento di silicio un insieme di transistor interconnessi tra loro: da quel momento si aprí una corsa all'integrazione spinta di componenti microelettroniche che non ha conosciuto soste fino ai giorni nostri.

Dopo una breve pausa per tirare il fiato riprende: — Si parla oggi di integrazione su larghissima scala intendendo che le dimensioni delle componenti di un circuito elementare hanno raggiunto il micron (un decimillesimo di centimetro), mentre un singolo *chip* può contenere alcuni milioni di bit, e questa capacità si quadruplica ogni pochi anni. Le tecniche di produzione di questi circuiti ad altissima integrazione rappresentano uno dei prodigi tecnologici della nostra epoca. Il complesso schema elettronico di un circuito viene progettato e disegnato sul computer con l'ausilio di potenti programmi di disegno fino alla generazione delle mappe, che corrispondono ai singoli strati che verranno scavati e sovrapposti in una sottile fetta di silicio, detta *wafer*, dello spessore di circa mezzo millimetro.

Hai sentito abbastanza.

Prima di perdere definitivamente la pazienza esci nell'atrio, in questo momento deserto, e ti avvii a passo svelto verso la nota **10**.

91

Il tuo colpo d'occhio è veramente eccezionale. Guadagna subito per questo tre punti di COMPETENZA sul *Diario personale* e procedi alla nota **76** dopo aver ricevuto sinceri ringraziamenti dal tuo amico.

92

— Per un certo periodo le ricerche nel campo vocale si orientarono al continuo perfezionamento dei primi modelli di apparato fonatorio biologico — continua la relatrice. — In periodi successivi le ricerche cambiarono però direzione e si rivolsero alla riproduzione meccanica dei suoni tramite dispositivi in grado di effettuare analisi spettrali. Attualmente le ricerche nel campo dell'elaborazione della voce sono particolarmente attive all'interno di vasti progetti di intelligenza artificiale.

Vedi a questo punto che l'interesse si ridesta nella sala.

— Oltre allo sforzo di realizzazione di dispositivi di emissione vocale collegati a un computer, un grande interesse è rivolto ai problemi di immissione vocale. La comparsa di un microfono al posto della tastiera ha fatto compiere un notevole salto di qualità sia alle procedure tradizionali, sia a quelle nuove: si pensi per esempio al comando a voce dei computer di rotta sulle astronavi.

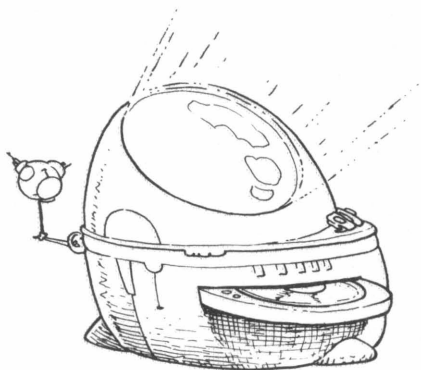
È un esempio che conosci bene e assenti soddisfatto. Sarebbe quasi impossibile fare i mercanti spaziali se non esistesse l'input vocale.

— Macchine di questo tipo, in grado cioè di riconoscere e demodulare la voce umana, possono essere suddivise in due filoni, a vocabolario limitato e illimitato rispettivamente. Nel primo caso solo un nu-

mero predefinito di parole può essere riconosciuto, spesso per vincoli di memoria disponibile, mentre nel secondo caso la macchina è in grado di imparare anche parole nuove, nomi propri o neologismi, trascrivendoli nella maniera piú naturale. Questa interpretazione meno restrittiva dell'input vocale non è piú allo stadio di prototipo, poiché fa ormai parte dei campi di ricerca piú avanzati dell'intelligenza artificiale...

Ti alzi e abbandoni la sala, poiché temi che la spiegazione si faccia ora troppo difficile per la tua preparazione di mercante: la platea è composta infatti quasi esclusivamente da ricercatori, tecnologi, docenti universitari.

Torna fuori nell'atrio alla nota **10**.

93

— È chiaro che i dischi ottici vanno visionati tutti con cura, forse potrebbe essere utile rivederli ancora una volta — continua Serrano. — Poi bisogna cercare di studiare le combinazioni escludendo i casi impossibili. Un Capo Mercante non può comunque

temporeggiare ancora: se non hai idee migliori, tira a caso una risposta!

Prima di giungere a questa pericolosa soluzione, val forse la pena di appuntare, sull'apposito spazio destinato alle ANNOTAZIONI sul *Diario personale* le affermazioni dei mercanti contenute nei sei dischi ottici: chissà che non portino direttamente a escludere tutte le risposte possibili meno una...

Rientra adesso nella sala di riunione a leggere la nota numero **237**.

94

Se hai CARISMA e INTELLIGENZA ti viene in mente la domanda giusta per il tecnico alla nota **276**, altrimenti recati alla nota **162**.

95

Nel cinquantenario dell'esodo su Terminus fu affrontata la prima Crisi Seldon. Nella Volta del Tempo, una speciale sala a cupola fatta costruire nel Palazzo dell'Enciclopedia proprio per volere di Hari Seldon prima della sua morte, sei persone attendevano la riapparizione del grande padre della Fondazione, scomparso quasi mezzo secolo prima. Si trattava di cinque rappresentanti supremi del Consiglio cittadino dei Fiduciari dell'Enciclopedia e di Salvor Hardin, allora giovane Sindaco senza alcuna importanza.

Mentre gli Enciclopedisti parlottavano tra loro, le luci della stanza si abbassarono. Hardin fissò la nicchia di vetro che dominava il centro della stanza e poi, con un gran sospiro, si sprofondò nella poltrona, sussultando all'apparire improvviso di un vecchio sulla sedia a rotelle. La figura guardava dritto

davanti a sé, tenendo in mano un libro chiuso, appoggiato sulle ginocchia.

— Mi chiamo Hari Seldon — disse, e la sua voce era antica e serena. — Se la prima crisi è stata superata felicemente, dovreste trovarvi qui, non c'è via di scampo. Se non ci siete, vuol dire che la prima crisi è stata per voi insuperabile. Ma ne dubito — aggiunse sorridendo — perché i miei calcoli danno una probabilità del novantotto e quattro per cento che non si verifichino deviazioni nei primi ottant'anni del Piano.

Dopo una breve pausa la voce riprese: — Ogni crisi della nostra storia è stata fissata, e ciascuna dipende dalla felice conclusione della precedente. Questa è solo la prima crisi e chissà quale effetto provocherebbe alla fine una deviazione anche minima. A ogni crisi la vostra libertà sarà sempre piú circoscritta, fino al punto in cui le vostre azioni potranno dirigersi verso una sola meta. Tutto è stato calcolato: il Piano si sviluppa su un arco di mille anni e porterà alla nascita di un nuovo Impero.

Prosegui alla nota **14**.

96

Non c'è nulla da fare, il tuo destino è rimanere in cella, senza nemmeno un regolare processo. Se hai RESISTENZA oppure SALUTE leggi la nota **156**, in caso contrario leggi la nota **292**.

97

Ottima idea, guadagna due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* per aver risolto il problema in maniera cosí brillante. Leggi poi la nota **129** per confrontare il dettaglio della soluzione.

98

Nonostante i tuoi ripetuti tentativi, ti viene fermamente negato il permesso di incontrare il Commodoro Asper e perfino di essere ammesso nella sala delle udienze.

Devi ritornare sulla piazza antistante la residenza alla nota **182**.

99

Per poter compiere la sua opera, Hari Seldon ha bisogno di uomini capaci e determinati, con le doti necessarie per seguire una strada impegnativa e tutta orientata al futuro. Seldon, la piú grande mente di tutti i tempi, è infatti già vecchio, quasi completamente calvo e zoppica leggermente: i suoi occhi limpidi e azzurri nascondono appena il peso di una malattia che ne ha ormai minato irrimediabilmente il fisico.

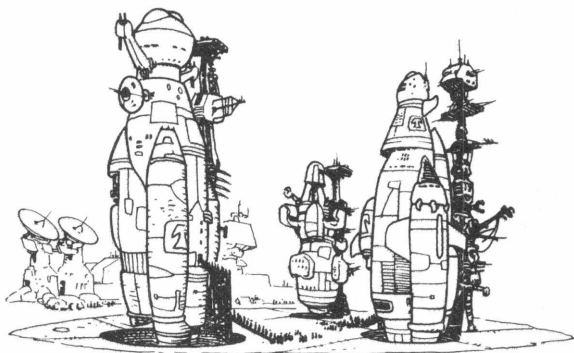
Il successo della sua impresa dipende perciò dai suoi piú stretti collaboratori, e in particolare dal suo braccio destro, Gaal Dornick.

Il Piano concepito dal grande Seldon per abbreviare il periodo di Medioevo che seguirà la caduta del Primo Impero Galattico è semplice, ma geniale. Per accorciare da trentamila a soli mille anni i secoli bui, Seldon ha fatto esiliare dalle autorità di Trantor, la capitale dell'Impero, ventimila famiglie sull'inospitale pianeta Terminus, con l'intento di creare su di esso un rifugio scientifico, noto come Fondazione Enciclopedica Numero Uno. L'attività di questa comunità consiste nella catalogazione dell'immenso scibile dell'umanità e nella realizzazione della monumentale *Enciclopedia Galattica*.

Sotto la supervisione di Dornick viene organizzato l'esodo su Terminus e - dopo la morte di Seldon - avviato il lavoro per l'*Enciclopedia*.

Se questa breve sintesi della prima parte della storia della Fondazione ti è sufficiente, procedi alla nota numero **287**, in caso contrario puoi approfondire alla nota numero **169**.

100

Hai raccolto tutte le notizie che potevi trovare tra i

mercanti dello spazioporto. Si è trattato per lo piú di pettegolezzi sulle abitudini del Commodoro Asper, e anche per ottenere quelli hai dovuto vincere una notevole reticenza.

Ti rendi conto che non hai in mano molto e che sarà meglio andare a verificare di persona su Korell come stiano andando veramente le cose.

Prima di abbandonare lo spazioporto per preparare la tua partenza, decidi però di passare un momento al Magazzino, dove incontri un vecchio amico mercante, che sta preparandosi ad affrontare una nuova missione.

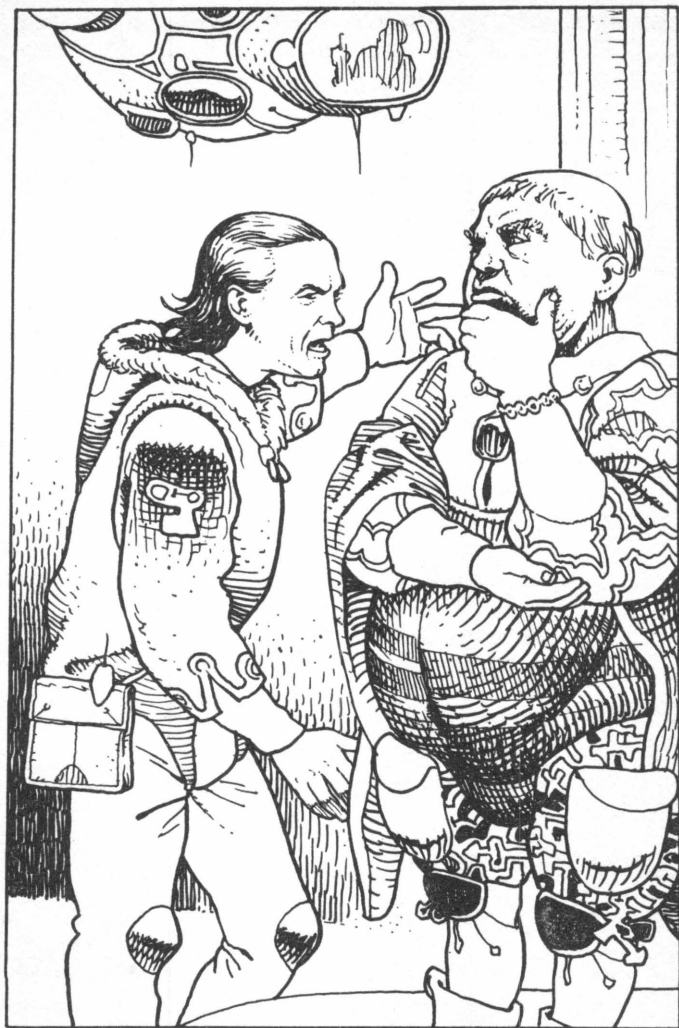
Per amor d'amicizia decidi di dargli una mano, anche perché ti sembra in difficoltà nella scelta del suo carico. Ne capirai il motivo alla nota **2**.

101

Nella tabella seguente troverai il numero di nota da leggere in funzione del numero di figli che pensi abbia il Commodoro Asper.

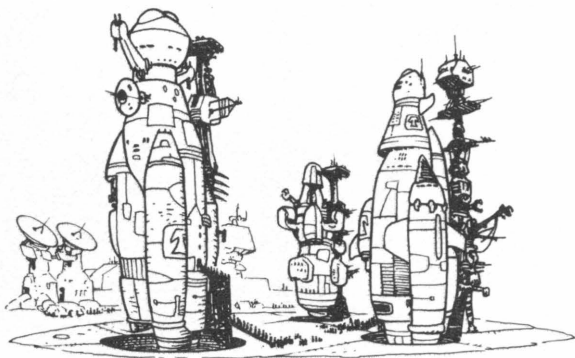
RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Meno di 6	**25**
6	**265**
7	**163**
8	**201**
9	**149**
10	**75**
11 o piú	**321**

102

— Insomma, lasciate andare, io voglio soltanto fare

Il mercante ti guarda con maggiore rispetto e ti dà un suggerimento... (102)

il mio lavoro, commerciare con questo mondo come con tutti gli altri dei Domini Esterni. La politica la faccio fare ad altri: io bado ai miei guadagni. Si può sapere come devo fare su questo maledetto pianeta?

Il mercante ti guarda con maggiore rispetto e ti dà un suggerimento: — Cercate di partecipare a un'udienza del Commodoro: è la miglior vetrina del pianeta e non è difficile captare alcune notizie interessanti...

Lo ringrazi, porti ad AMBIZIOSO il tuo temperamento sul *Diario personale* e torni sulla piazza alla nota numero **182**.

103

Sei giunto finalmente allo spazioporto, ben deciso a dare il via alle tue indagini personali sulla Repubblica di Korell. Chiedi a tutti i mercanti presenti di raccontare qualunque notizia possa essere anche debolmente ricollegata alla situazione esistente su quel pianeta.

Si fanno avanti due individui, che non conosci.

Uno è un siwenniano dai capelli rossi, l'altro invece è un mercante di Konom ed è completamente calvo.
Se vuoi dare la parola al siwenniano recati alla nota **195**, in caso contrario salta alla nota **159**.

104

Sei ormai in navigazione nello spazio, appena fuori dalla cintura di asteroidi di Korell, quando ti prepari per il primo Grande Balzo nell'iperspazio.
Se hai ABILITÀ e anche FORTUNA vai alla nota **338**, altrimenti recati alla nota **8**.

105

Ti chiedi, in base agli hobby descritti, chi è lo studioso di leggende preimperiali.
Se pensi che sia il Commodoro prosegui alla nota **163**; se propendi per Licia vai alla nota **75**; se opti per il luogotenente recati alla nota **197**.

106

Messo a tacere il segretario del Sindaco (aggiungi per questo due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*), devi concretizzare ora la manovra politica che ti porterà a conquistare il potere su Terminus.
Se hai INTELLIGENZA leggi la nota **334**, in caso contrario vai alla nota **320**.

107

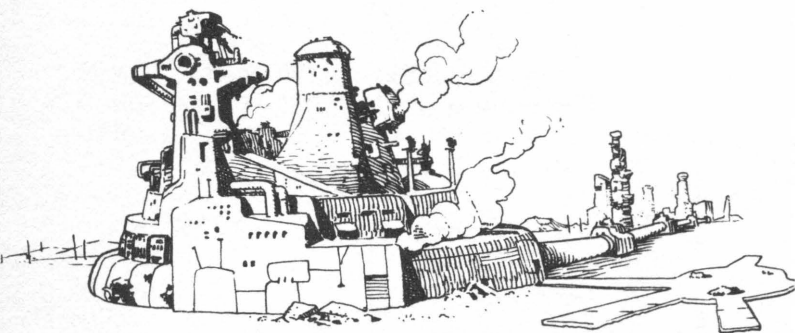
Nella tabella che segue sono indicate le note da leggere per proiettare all'assemblea il contenuto dei diversi dischi ottici.

Scegli quale disco visionare andando poi a leggere la nota indicata.

COLORE DISCO	CONTENUTO	NOTA DA LEGGERE
rosso	Testimonianza di Anton Atanasoff	**23**
verde	Batista Gonzalo e il tecnico	**191**
viola	Cella di David La Guardia	**219**
nero	Arresto di Charles Lindon	**245**
bianco	Vicissitudini di Xavier Deauville	**307**
giallo	Racconto di David La Guardia	**343**

Se però hai finito di esaminare le informazioni disponibili, o se comunque non ritieni opportuno visionare pubblicamente altri dischi ottici, puoi proseguire alla nota numero **39**.

108

Sei all'ingresso della vasta fabbrica di macchine

utensili che sorge tra lo spazioporto e la capitale di Korell. Per un complesso cosí imponente è necessario un generatore di energia dedicato.

Se hai qualche buona scusa per chiedere di parlare con il capotecnico leggi la nota **206**, in caso contrario leggi la nota **340**.

109

Se hai ORIENTAMENTO e RESISTENZA vai a leggere la nota **45**; se possiedi solo una di queste doti recati alla nota **339**; in caso contrario è meglio che tu legga la nota **289**.

110

— Ma un'astronave, una sola, basta a mandare in briciole la Fondazione. È sufficiente a far saltare in aria tutte le sue navi giocattolo! — esclama Licia adirata.

— Non potremmo attaccare quel pianeta nemmeno se avessimo molte astronavi di piú — risponde il Commodoro guardingo.

— E credi che il loro pianeta resisterà a lungo quando si accorgeranno che tutto il loro commercio è distrutto e non possiedono piú navi mercantili, cariche di cianfrusaglie e di immondizia?

— Sono cianfrusaglie che significano soldi — replica lui — e molti, anche.

— Ma se tu riuscissi a impadronirti della Fondazione, con tutto ciò che contiene? E se di riflesso ti guadagnassi il rispetto e la gratitudine di mio padre, non otterresti forse piú di quanto ti possa mai offrire la Fondazione? Sono passati anni dal giorno in cui atterrarono per la prima volta quei mercanti con le loro magiche macchinette. È passato troppo tempo.

— Mia cara! — e il Commodoro si volta, guardandola in faccia. — Sto diventando vecchio e debole. Non mi riesce piú di sopportare a lungo le tue chiacchiere. Dici di sapere che mi sono deciso. Ebbene, hai ragione. Mi sono deciso. Ci sarà la guerra tra Korell e la Fondazione!

— Bene! — Licia allarga le braccia e i suoi occhi brillano di gioia. — Finalmente sei diventato saggio, anche se in età avanzata. Quando sarai padrone di questo settore della Galassia, acquisterai sufficiente autorità nei confronti dell'Impero. Per prima cosa, potremo lasciare questo pianeta barbaro e trasferirci alla corte del Viceré.

Licia esce dallo studiolo sorridente, con le mani sui fianchi. I suoi capelli sono pieni di luce.

Dopo aver ascoltato questa pericolosa e importante conversazione rientra furtivamente nella grande sala delle udienze alla nota **72**.

111

La tua SALUTE non ha retto e sei morto sul colpo.

Devi proprio ricominciare da capo per ottenere un risultato migliore.

112

— Non comprendo. Che cosa volete, con esattezza? — disse Maoni.

Il glyptaliano allargò le braccia. — Mi proponete uno scambio e volete anche sapere da me quali sono i miei desideri. Questo è troppo. Temo che il vostro collega sarà giustiziato, secondo la legge di Glyptal IV. Camera a gas. Noi siamo un popolo giusto. Al piú povero dei contadini, per un delitto simile, non daremmo una pena maggiore. E io stesso non ne avrei una minore.

Maoni cercò disperatamente un appiglio. — Venerabile signore, potreste concedermi di parlare con il prigioniero?

— La legge glyptaliana — disse il Supremo Ciambellano, freddamente — non consente ai prigionieri di ricevere visite.

Maoni riuscí nel suo intento con un altro sistema: corrompendo cioè il suo interlocutore con dell'oro.

Devi purtroppo terminare velocemente la lettura dell'articolo perché la coda si è messa in moto e ormai non hai piú tempo per il giornale. Ti sembra nel complesso una vicenda conclusasi in maniera positiva grazie all'audacia di Ugur Maoni, anche se poteva trasformarsi in una tragedia.

Prendi mentalmente nota di proporre il mercante per una decorazione e parcheggi davanti al palazzo della Corporazione alla nota **335**.

113

— Sí, sono stato una volta su Korell — ti risponde

il mercante. — È trascorsa un'intera settimana prima che potessi organizzare un incontro a palazzo. Sentivo la tensione nell'aria. Avevo lasciato lo spazioporto sotto scorta armata, e, sempre sorvegliato da due guardie, ero trattenuto in un campo di quarantena fuori città.

— Non c'è altro da fare per entrare su Korell — interviene un secondo mercante che si è avvicinato e ha ascoltato l'ultima parte del discorso.

— Solo dopo la prescritta attesa sono giunto a parlare con il Commodoro. Sulle prime non voleva starmi ad ascoltare, ma poi, quando gli ho mostrato l'oro, ha perso completamente il controllo e ha sottoscritto tutti i trattati che volevo.

— L'oro che gli hai dato gli è durato abbastanza per rafforzare il suo potere — interrompe ancora l'altro uomo, con il piglio di chi sa di cosa sta parlando.

— Contate forse sulla gratitudine? — domandi con voce fredda. Lo trovi antipatico e molto invadente.

— No, conto su un intelligente tornaconto personale — risponde il secondo mercante. — Altri macchinari sono arrivati in seguito. Anch'io ho commerciato con il Ben Amato Asper e ho sempre trovato le porte del palazzo aperte, tranne quella volta che sono giunto nel momento sbagliato.

— Di cosa si trattava? — domandi incuriosito.

— Bah, erano solo questioni familiari, una festa in forma privata per un anniversario particolarmente importante. Il primo figlio di Asper, infatti, è nato nel giorno del compleanno del padre, la cui età era, in quel fatidico giorno, compleanno di entrambi, i 7/3 dell'età del figlio. Due anni prima l'età del figlio era 2/5 di quella del padre.

— Perché allora era un compleanno cosí impor-

tante? — chiedi. Un luccichio di sfida passa negli occhi del mercante.

— Perché non provate a indovinarlo voi?

È una sfida in piena regola. Se l'accetti, pensaci ed esprimi l'età del primo figlio del Commodoro alla nota **81**, in caso contrario leggi la nota **251**.

114

— Sí, certo — continua Sasmel. — I dispositivi di lettura ottica o *optical character reader*, capaci di leggere e interpretare i caratteri. Questo metodo è molto piú rapido dell'immissione dei dati per mezzo della tastiera: la velocità di scansione raggiunge le due pagine e mezzo al minuto, contro le ottantacinque parole al minuto di un buon dattilografo. L'immissione per mezzo di un lettore di questo tipo risulta quindi circa dieci volte piú veloce rispetto alla tastiera. Questa tecnologia, limitata dapprima al riconoscimento di pochi tipi di documenti, si è evoluta verso il riconoscimento intelligente di caratteri o *intelligent character reader*: sono disponibili sistemi di dimensioni limitate, in grado di effettuare in tempi brevi e con un buon grado di affidabilità la conversione di una vasta gamma di materiale stampato.

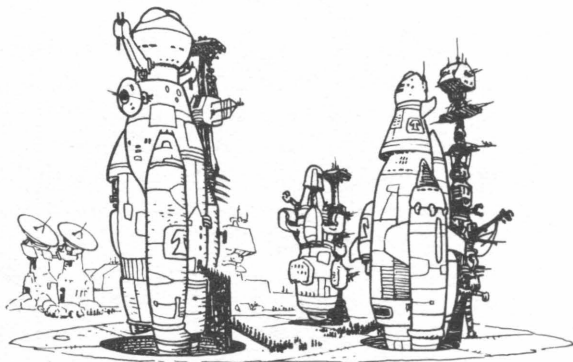
Se il tuo temperamento era IMPAZIENTE, dopo questa dotta spiegazione cambialo in IMPULSIVO sul *Diario personale*. Aumenta comunque di un punto la tua COMPETENZA per aver ascoltato questa spiegazione e prosegui alla nota **77**.

115

Se hai INTUIZIONE oppure TALENTO prosegui alla nota **205**; se possiedi una sola di queste doti leggi la nota **33**; in caso contrario recati alla nota **257**.

116

Scesi i gradini, la saletta separata e semibuia ti appare deserta. Se hai un temperamento IMPULSIVO, SBRIGATIVO o PAUROSO risali in fretta i gradini e ritorni alla nota **312**; in caso contrario leggi la nota **180**.

117

Serrano ti ha informato che la tua risposta non era purtroppo quella giusta. Perdi per questo un punto di COMPETENZA: se sul *Diario personale* sei finito sotto zero devi leggere la nota **235**.

La discussione nel tuo studio con Miguel Serrano è stata comunque assai utile. Hai deciso di accettare il suo consiglio e recarti allo spazioporto per cercare di riguadagnare la fiducia dei mercanti, un po' scossa dalle notizie che provengono da Korell. Potrà essere anche un'occasione per raccogliere qualche informazione in piú.

Domattina ti recherai pertanto di buon'ora allo spazioporto alla nota numero **247**.

118

Il tuo tentativo di fuga non solo è stato completamente inutile, ma ha fornito alle guardie un ottimo pretesto per arrestarti e sbatterti in prigione senza interrogatorio.

Ti ritroverai in cella alla nota **84**.

119

La storia che ti racconta il mercante ti dà una chiara idea di quanto sia astuto il Commodoro nel trattare gli affari che gli stanno a cuore.

Una volta Asper in persona gli propose di diventare suo socio in un'impresa di smaltimento di rifiuti su un pianetino della cintura del sistema solare, con un contratto cosí concepito: i ricavi per il mercante sarebbero stati di un milione di crediti il primo mese, due milioni il secondo, tre il terzo, e cosí via: in cambio il mercante avrebbe dovuto investire nell'impresa un credito il primo mese, due il secondo, quattro il terzo, otto il quarto e cosí via raddoppiando.

Nell'accettare questa bizzarra e apparentemente vantaggiosa proposta, il mercante limitò per prudenza il contratto a due anni e mezzo.

Guardandoti beffardamente negli occhi, il mercante ti chiede: — Credete che io abbia guadagnato oppure perso in questo affare?

Se rispondi che ha guadagnato, vai a leggere la nota **163**; se pensi che abbia perso vai alla nota **13**; se ritieni invece che sia andato in pareggio recati alla nota **265**.

Se infine non sai che pesci pigliare e devi chiedere a lui di dirti come andò a finire l'affare, vai a leggere la nota numero **187**.

— Verissimo. Mandano i loro figli a una morte orribile nello spazio. Si rifugiano nei sotterranei durante i bombardamenti, e vivono a pane duro e acqua per mesi, in caverne profonde un chilometro. Ma quando la guerra non è alimentata da un forte spirito patriottico, e non incombe la minaccia di un imminente pericolo a unire gli animi, allora anche i piccoli disagi diventano insopportabili. Si tratterà di una guerra non combattuta. Non ci saranno morti, né bombardamenti, né battaglie. Le uniche preoccupazioni saranno il coltello che non taglia, il forno che non cuoce, la casa fredda durante l'inverno. Sarà una situazione scomoda e la gente protesterà.

— È su questo che contate, Mallow? — chiede il segretario del Sindaco lentamente. — Che cosa vi aspettate? Una ribellione delle donne di casa? Una rivolta dei contadini? Un'improvvisa sollevazione di fornai e macellai con i loro coltelli? Cortei che gridano: ridateci la nostra lavatrice automatica atomica!

— No, Tarki — rispondi, mentre stai ormai perdendo la pazienza. — Non è cosí. Mi aspetto, tuttavia, un malcontento generale che verrà ad aggiungersi in seguito ad altri fattori.

— Quali?

— I proprietari di fabbriche, gli industriali di Korell. Dopo due anni della mia politica di immobilismo, le macchine industriali incominceranno a non funzionare piú. Gli industriali che hanno cambiato sistema di lavoro introducendo in ogni settore produttivo le nostre macchine atomiche, saranno ridotti sul lastrico. Tutte le loro industrie pesanti saranno immobilizzate, e, in un batter d'occhio, i proprietari non avranno che mucchi di rottami inutilizzabili.

— Le loro fabbriche andavano avanti anche quando non eravate ancora nati né voi né i vostri macchinari, Mallow.

— Lo so, lo so. Ma il guadagno era di venti volte inferiore; senza considerare la spesa necessaria per riconvertire le industrie allo stadio pre-atomico. Con gli industriali, i finanziatori e il popolo contro, quanto credete che potrà resistere il Commodoro Asper?

Leggerai la risposta del segretario alla nota **74**.

121

La proiezione s'interrompe con l'arresto del mercante.

— È tutto qui quello che sappiamo su Batista Gonzalo? — chiede il rappresentante della Fondazione.

— No — risponde Miguel Serrano. — Ci è giunto un breve messaggio via ultraonde su un canale strano, ripetuto da una stazione abusiva del Corridoio Rosso, fuori dalla nostra giurisdizione. Porta il codice segreto di Batista Gonzalo e come tale deve essere considerato autentico: le probabilità di violare un codice segreto sono meno di una su un miliardo.

— Cosa dice il messaggio? — chiedi.

— Gonzalo afferma: «Se io non sono un agente della Fondazione, allora lo è Xavier Deauville» — risponde Serrano tra lo stupore e l'incredulità di tutti i presenti.

Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, in caso contrario prosegui alla nota **39**.

122

Il piano è semplice. Devi cercare le persone giuste

con cui esporti. Non c'è da stupirsi che la delicatezza dell'operazione ti costringa a muoverti con estrema circospezione, poiché non è affatto escluso che tra i possibili candidati si sia infiltrato qualche elemento sospetto, che farà il possibile per carpirti l'idea e denunciarti.

Nel primo giro di colloqui hai deciso di mantenerti ovviamente sulle generali, senza sbottonarti troppo sui contenuti della proposta di alleanza: in cambio cercherai di raccogliere una serie di dichiarazioni da parte dei possibili partner, comprendenti anche alcuni dettagli sul tipo di alleanza che potrebbe interessare loro nei confronti dell'inquieto signore di Korell. Non ti sei naturalmente fermato a questo punto, ma hai raccolto qualche informazione in giro, mettendo in moto anche gli archivi segreti della Corporazione dei Mercanti su Terminus grazie al collegamento via ultraonde.

Tutte le informazioni che ricevi vanno trascritte tra le ANNOTAZIONI sul *Diario personale* e andranno studiate con calma.

Se te la senti di incominciare, vai a leggere la nota **242**, in caso contrario rientra pure subito su Terminus alla nota **86**.

123

Se hai ABILITÀ oppure SPREGIUDICATEZZA la lingua del mercante si scioglie alla nota **349**; in caso contrario il mercante parla, perché sei pur sempre il suo capo, ma ti racconta una storia poco interessante alla nota **29**.

124

Incomincia la riunione presso la Corporazione. È la

prima volta che la presiedi in qualità di Capo Mercante. Gli argomenti all'ordine del giorno sono scottanti. Alla tua destra siede Jorane Tarki, il segretario del Sindaco, un ometto smilzo e con una sgradevole voce nasale.

Dai la parola per primo al segretario che ti ha detto di avere in serbo notizie molto importanti (vai alla nota **228**) oppure preferisci ascoltare subito il tuo amico Miguel Serrano, il quale deve riferire di un grave fatto accaduto di recente su Korell (prosegui in questo caso alla nota **87**)?

125

Purtroppo il tuo temporeggiare è stato interpretato come un segno di debolezza dai rappresentanti piú autorevoli della Corporazione. Senti che il tuo prestigio è molto scosso. Porta subito il tuo temperamento a INDECISO sul *Diario personale*.

In una saletta attigua alla grande sala di riunione guardi con faccia supplichevole il tuo amico Miguel Serrano, che ti suggerisce di lavorare di logica e di

assumere come veri tutti gli indizi risultanti dai dischi ottici.

Perdi tre punti di COMPETENZA per non essere riuscito a districarti da solo in questo frangente. Se la competenza è scesa a valori negativi leggi la nota **235**. In caso contrario, leggi la nota **93** per un ulteriore aiuto.

126

Ti sei accorto che vi stanno inseguendo con un'astronave. Se il tuo temperamento è CALMO, CORAGGIOSO o PREVIDENTE ce la fai a sfuggire alla nota **104**, in caso contrario leggi la nota **314**.

127

— La Commodora ha quarant'anni — osserva il mercante delle Stelle Rosse. — Non è difficile ricavare questo risultato. Basta impostare un sistema di due equazioni e due incognite. Detta x l'età attuale della Commodora e $x-k$ la mia età attuale, dalla prima parte della frase si ricava $x=2\ ((x-k)\ -k)$ e dalla seconda $x+x+k=90$. Risolvendo si trova $x=40$, $k=10$.

Leggi ora la nota **100**.

128

Hai prestato poca attenzione allo svolgersi della conferenza, ma in cambio hai scoperto alcune cose.

Cecile van Dam sostiene che l'alleanza da lei proposta è di carattere puramente tecnologico.

Il professore universitario originario delle Stelle Rosse, che non lavora nel campo dei motori iperatomici, propone un'alleanza aggressiva.

Vai alla nota **230**.

129

Per effettuare le pesate, si mettono innanzitutto i primi quattro fusti su un piatto della bilancia e i secondi quattro sull'altro.

Se la prima pesata dà esito uguale si procede con 1, 2, 3 contro 9, 10, 11. Se sono ancora uguali, il fusto numero 12 è difettoso: lo si pesa contro il primo per determinare se è piú pesante o piú leggero. Se pesano di piú 1, 2, 3 rispetto a 9, 10, 11, la terza pesata sarà 9 contro 10 (se maggiore, il fusto numero 9 è piú leggero; se minore, il numero 10 è piú leggero; se uguale è il numero 11 ad essere piú leggero); se 1, 2, 3 sono piú leggeri, si pesa ancora 9 contro 10 alla terza pesata (se minore, il 10 è piú pesante; se maggiore, il 9 è piú pesante; se uguale è l'11 ad essere piú pesante).

Se la prima pesata mostra invece che i primi quattro fusti sono piú pesanti (nel caso opposto si inverte quanto segue), la seconda pesata è 1, 2, 5 contro 3, 6, 9. Se questa dà esito uguale, la terza pesata è 8 contro 9 (se uguale, il 4 è piú pesante; se minore, il 7 è piú leggero; se maggiore, l'8 è piú leggero). Se 1, 2, 5 pesano piú di 3, 6, 9, la terza pesata è 1 contro 2 (se uguale, il 6 è piú leggero; se maggiore, l'1 è piú pesante; se minore, il 2 è piú pesante). Se infine 1, 2, 5 pesano meno di 3, 6, 9, la terza pesata è 3 contro 9 (se uguale, il 5 è piú leggero; se maggiore, il 3 è piú pesante; il restante caso è impossibile).

Risolto questo difficile problema, puoi andare a leggere la nota numero **100**.

130

Nella sala della Corporazione hai tenuto la tua relazione sul viaggio compiuto. I mercanti sono sbalor-

diti dalla tua audacia e rimangono a guardarsi l'un l'altro senza fare commenti.

— Sentite un po' — riprendi dopo un lungo silenzio. — Che ne direste di venire con me? Non mi guardate cosí. Una volta anche voi facevate i mercanti, prima di accorgervi che la politica era piú eccitante. Almeno cosí ho sentito dire.

Nessuno ride alla tua battuta.

Dal fondo ti chiedono: — Dove andate? Diteci almeno questo.

— In direzione dell'Abisso di Whassalian. Non posso dirvi di piú finché non saremo nello spazio. Che ne pensate?

— Può darsi che il Commodoro Asper voglia tenervi sott'occhio.

— Non mi sembra probabile. Se proprio intendeva liberarsi di me, non vedo perché non lo abbia fatto quando ero a tiro su Korell.

Il silenzio poco convinto ti fa capire che in realtà dovrai andare da solo. — Bene. Partirò da solo, questa volta — concludi indirizzando un'occhiata di rimprovero a Miguel Serrano, che fa finta di guar-

dare da un'altra parte. — Mi farò vivo al mio ritorno. Arrivederci.

Rientra a casa tua prima di prepararti a questa nuova missione alla nota **150**.

131

Prima di uscire dall'astronave ti intrattieni a chiacchierare ancora qualche minuto con il mercante. Noti sulla mensola, sotto la grande carta siderale appesa a tutta parete, tre artistici contenitori di keflar, sui coperchi dei quali spiccano le scritte "crediti", "talleri", "misti".

— Cosa sono i talleri? — chiedi incuriosito.

— Come, non li hai sentiti nominare? Sono un'antica moneta che pare sia risuscitata e abbia ora corso legale su Korell.

— E cosa tieni in quell'ultimo contenitore?

— Spiccioli di piccolo taglio alla rinfusa, in attesa di essere divisi tra crediti e talleri.

— Comodo — osservi.

— Mica tanto! — scoppia a ridere il tuo amico. — L'altro giorno spolverando l'astronave un marinaio di servizio ha scambiato per errore i coperchi dei tre contenitori, mettendoli a caso, in modo che nessuno di essi corrisponde piú al suo contenuto.

— E adesso come farai?

Il tuo amico mercante ti guarda ammiccando con aria furba. — Rimetterò le cose a posto estraendo a caso un certo numero di monete opportunamente scelte e facendo alcune semplici deduzioni sul risultato delle estrazioni. Secondo te, quante monete *al minimo* devo estrarre per ottenere la risposta con certezza?

Resti un attimo perplesso su questa domanda mentre raggiungi la nota **37**.

132

Sono in tre, armate fino ai denti. Le guardie del Commodoro Asper hanno facilmente ragione del tuo tentativo di fuga. Imprigionato e ridotto in catene, porti a PAUROSO il tuo temperamento sul *Diario personale* e finisci in cella alla nota **84**.

133

La religione fu uno dei mezzi piú importanti per permettere l'espansione della Fondazione sui pianeti vicini. "Con questo sistema abbiamo potuto prendere il controllo dei Quattro Regni" pensi "persino quando stavano per invaderci. È il mezzo piú efficace per dominare gli uomini e i mondi."

Il potere spirituale fu certamente sufficiente per rigettare gli attacchi di quello temporale, ma non per contrattaccare. A causa dell'inevitabile crescita delle forze contrarie conosciute come Regionalismo o Nazionalismo, il potere spirituale non fu in grado di prevalere in eterno, come la storia ha sempre dimostrato. Il dispotismo pseudoreligioso dei Quattro Regni ebbe dunque gli anni contati.

Secondo le inevitabili previsioni psicostoriche, la Fondazione doveva però acquistare il controllo economico di spazi sempre piú vasti nei Domini Esterni: era necessaria quindi la comparsa di una nuova forza, che puntuale apparve al momento giusto come previsto dal Piano di Hari Seldon. Lo scopo che originariamente spinse la Fondazione a sviluppare il commercio e gli scambi fu favorire l'introduzione della religione. Questa, insieme alle possibilità di sviluppo tecnico ed economico, permise di assumere il controllo politico assoluto.

Per tale ragione nell'egemonia politica della Fon-

dazione acquistarono sempre piú peso i mercanti, il cui mestiere consiste nel mantenere contatti con i vari pianeti viaggiando per le incalcolabili distanze della Periferia.

Mesi e anni passano prima che le loro astronavi ritornino su Terminus; navi che spesso non sono che rottami riparati alla meno peggio. L'onestà non è certamente la loro qualità migliore, la loro audacia invece è smisurata.

Aumenta intanto di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale*. Se poi vuoi saperne di piú su come i mercanti si arricchiscono e con la ricchezza cresce anche la loro potenza leggi la nota **225**, in caso contrario recati alla nota **67**.

134

— Per giustificare l'inevitabilità del ricorso al computer nel disegno dei microcircuiti — lo studioso dell'Università di Trantor alza la voce in questo punto — vi dirò che il disegno completo delle mappe per un *chip* di cinque millimetri quadrati ha oggi la dimensione di un campo da pallacanestro, ma all'aumentare della complessità delle funzioni integrate su un singolo *wafer* si giungerà presto a disegni della dimensione di un campo di calcio. Ciascuna mappa, comunque, viene rimpicciolita con mezzi ottici fino alle dimensioni reali del *chip* e quindi replicata su una lastra fotografica. Da qui prende inizio il processo fotolitografico di produzione dei chip. Intere fette di silicio, contenenti un gran numero di *wafer*, vengono ricoperte di uno strato di fotoresist, una vernice che indurisce se esposta a radiazione ultravioletta, e successivamente illuminate frapponendo la maschera fotografica della mappa da realizzare. In questo modo si riproduce il disegno della

mappa sul fotoresist: a questo punto si passa a un processo chimico-fisico di drogaggio (con boro, indio, fosforo, antimonio), che attacca il silicio, mantenendo inalterato lo strato di fotoresist, asportato infine da un opportuno bagno acido. Questo processo viene ripetuto per ciascuno degli strati necessari, utilizzando maschere diverse. La sostituzione di tecniche di litografia ottica con quella a raggi X permetterà di aumentare ancora la miniaturizzazione: in seguito è prevedibile di percorrere la strada delle tecniche litografiche a fascio di elettroni, prodotti ad esempio tramite un sincrotrone come quello specializzato costruito di recente su Orsha II.

Hai capito poco, ma ti è chiaro che da questa conferenza non caverai notizie interessanti. Esci perciò subito nell'atrio, alla nota **10**.

135

Prima di incominciare la missione su Korell, è meglio che ti prepari una risposta all'indovinello che il Commodoro è solito fare a tavola. Nella tabella che segue sono indicate le note da leggere in funzione della risposta che intendi dare.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Piú acqua nel vino	**163**
Piú vino nell'acqua	**265**
Uguali	**179**

Se non hai un'idea chiara sulla soluzione, puoi inseguire il mercante nel Magazzino e rivolgerti ancora a lui alla nota **301**.

136

— Io sono stato mandato qui molti anni fa per seguire l'evoluzione politica di questo sistema — prosegue l'uomo, parlando a bassa voce nel tuo orecchio. — Avevo calcolato che si sarebbe arrivati a una crisi tra la Fondazione e la Repubblica di Korell entro la fine di quest'anno. Sono in grado di darvi le informazioni che cercate.

Purtroppo nel concludere questa frase ha alzato impercettibilmente la voce, forse per esprimere la sua soddisfazione.

È un attimo: se hai ASTUZIA e FORTUNA procedi alla nota **178**, se possiedi una sola di queste doti leggi la nota **326**, altrimenti vai alla nota **282**.

137

Incontri Miguel Serrano e gli racconti la storia delle noci di cocco.

— Qual è il piú piccolo numero di noci raccolte durante la giornata che soddisfa le condizioni del problema? — ti chiede.

Resti un attimo pensieroso. È un problema piuttosto difficile e non basta un colpo d'intuizione per risolverlo.

— Vediamo — comincia Serrano — ragioniamo insieme. Devono essere effettuate cinque divisioni per cinque, ciascuna con resto di uno: il risultato dev'essere a sua volta divisibile per cinque senza resto.

Serrano ti insegna che si può comunque trovare la risposta introducendo un piccolo artificio, quello delle noci bacate. Poiché bisogna essere in grado di effettuare cinque divisioni per cinque, si supporrà che il numero iniziale delle noci sia 5^5: si supporrà ancora, però, che quattro noci siano bacate e venga-

no quindi messe da parte dal primo marinaio. In questo modo le restanti noci buone vengono divise in cinque gruppi che contengono G noci, con una noce di resto per la scimmia, cioè:

$G=(5^5-4)/5=5^4-1$ con resto di 1.

A questo punto il mucchio restante M è composto da quattro volte questo quantitativo, piú le quattro noci bacate, che vengono mescolate alle altre, perciò

$M=4G+4=4\cdot5^4-4+4=4\cdot5^4$

Reiterando il ragionamento, mettendo sempre da parte all'inizio le quattro noci bacate e riaggiungendole alla fine, la seconda divisione porta a $4^2\cdot5^3$ noci nel mucchio.

La terza divisione conduce a $M=4^3\cdot5^2$, la quarta a $4^4\cdot5^3$ e la quinta ed ultima a $4^5=1024$ noci.

In ciascuna di queste divisioni "notturne" la scimmia ha beneficiato della noce di resto.

A questo punto avviene la divisione per cosí dire "ufficiale": sempre mettendo da parte le quattro noci bacate si suddividono senza resto le 1020 noci tra i cinque marinai, ottenendo cosí 205 noci a testa.

L'artificio consiste nelle quattro noci bacate che sono state aggiunte in piú fin dall'inizio e che sono rimaste in piú alla fine: esse in realtà non servono e hanno avuto il solo compito di semplificare il ragionamento.

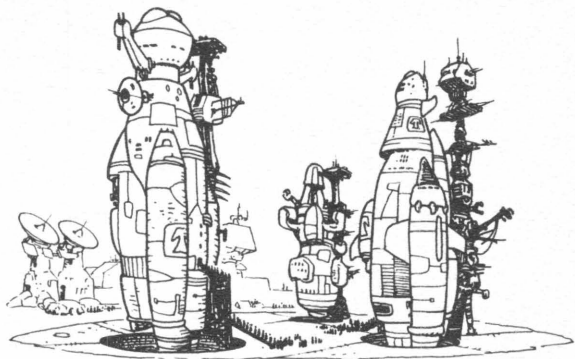
La risposta è dunque $5^5-4=3121$.

Prosegui alla nota **100**.

138

I motori sono al regime di decollo e il segnale all'ingresso dello spazioporto ti dà via libera.

Devi prendere una decisione: se vuoi lasciare definitivamente Korell leggi la nota **250**, in caso contrario spegni i motori e ritorna alla nota **300**, dopo

aver portato a INDECISO il tuo temperamento sul *Diario personale.*

139

— «Eppure si dice che il popolo non accetterebbe per Gran Maestro nessuno che non appartenga a una delle Tribú» gli ho risposto. «E si dice anche che voi, cosí giovane e cosí di recente entrato nelle grazie del Gran Maestro, potreste suscitare le invidie di nemici potenti. Il venerabile signore sta diventando vecchio, e la sua protezione non continuerà dopo la morte, quando i nemici interpreteranno le parole dello Spirito a modo loro.»

— Avete avuto una bella faccia tosta — esclami.

— Pherl ha crollato il capo e mi ha detto che per essere uno straniero, avevo un udito straordinariamente fine. Orecchie come le mie meritavano, secondo lui, di essere tagliate — sghignazza.

— A questo si poteva pensare in seguito.

— Pherl s'agitava nervoso. Non capiva perché mi fossi rivolto a lui. In realtà, naturalmente, io volevo offrirgli ricchezza e oro per mezzo delle diaboliche macchine che riempivano le stive della mia nave.

Comunque, dopo questa sceneggiata accettò di trattare con me. «A che mi servirebbero queste ricchezze?» mi chiese. «Mettiamo che voi mi vendiate un rasoio. Io sarò costretto a usarlo di nascosto, col timore d'essere scoperto. E anche se il mio mento sarà perfettamente sbarbato, in che modo potrei arricchire? E in che modo potrei evitare la camera a gas se fossi scoperto?»

— Buona domanda — commenti pensieroso.

— Avete ragione, ma io avevo un rimedio, che gli spiegai subito. «Educate la vostra gente all'uso dell'energia atomica a loro vantaggio e con profitto per voi» dissi. «È un lavoro di proporzioni colossali, ma il risultato sarà ancora piú notevole. Ma questo è un problema vostro e non mio. Poiché io non vi offro rasoi o temperini, né alcun altro meccanismo speciale.» Per farla breve, suggellammo l'affare.

— Davvero? E come andò a finire?

Conoscerai la risposta alla nota **263**.

140

Se hai osservato attentamente la figura del Magazzino della nota **2**, avrai determinato i sei oggetti esattamente uguali.

Per indicare un oggetto si utilizzano tre coordinate, rispettivamente scaffale, riga e posizione: cosí il primo oggetto in alto a sinistra è indicato con 1, 1, 1 e l'ultimo in basso a destra con 2, 8, 14.

Scrivi in questo modo nello spazio destinato alle ANNOTAZIONI sul *Diario personale* le coordinate dei sei oggetti uguali, somma tutti i diciotto numeri cosí individuati e recati alla nota risultante.

Se non sei riuscito a risolvere il problema oppure se la nota cui sei saltato non ti sembra significativa recati invece alla nota **46**.

Dopo pochi istanti di silenzio, Serrano sbotta:
— Ma perché non prendi tu le redini di questa iniziativa? Dobbiamo controbattere le minacce straniere e al tempo stesso dobbiamo anche risolvere i problemi interni. Questi mercanti...

— Ah! — ti fai piú attento.

— Già, questi mercanti. Sono utili, ma troppo forti, e troppo poco controllati dalla Confederazione. Sono stranieri che non hanno avuto un'educazione religiosa. Diamo loro un'istruzione, ma eliminiamo il vincolo che dovrebbe tenerli legati a noi.

— Ma anch'io sono smyrniano.

— Sí, ma dopo tutti questi anni sei praticamente un uomo della Fondazione.

— Se si riuscisse a provare che c'è stato un tradimento...

— Certo, in questo caso un'azione diretta sarebbe semplice e sufficiente. Ma ha poca importanza. Anche se non ci fossero traditori fra loro, essi costituirebbero pur sempre un elemento equivoco nella nostra società. Non sono legati a noi dal patriottismo né da una discendenza comune, e quindi nemmeno da vincoli religiosi. Sotto il loro potere laico, le province esterne, che dai tempi di Hardin ci considerano il Pianeta Sacro, potrebbero distaccarsi.

— Capisco benissimo, ma il rimedio...

— Io non vedo rimedio. Evidentemente il Piano Seldon vuole cosí! — conclude tristemente Serrano.

— Un momento prima di arrenderci. Vediamo bene cosa c'è sotto. Ho deciso: domani mi recherò allo spazioporto a interrogare alcuni mercanti di ritorno dai loro viaggi. Vedremo se salterà fuori qualche altra notizia interessante.

Porta il tuo temperamento a INTRAPRENDEN-

TE sul *Diario personale* e metti in pratica questo proponimento alla nota **103**.

142

— D'accordo, Miguel, resta pure a guardia dell'astronave.

— Ma tu, cosa farai da solo su Korell? — ti chiede ansioso.

— Devo cominciare con la premessa, Miguel, altrimenti non potrai capire la mia strategia. Tanto loro che noi stiamo aspettando. Loro non sanno che cosa io sia venuto a fare, e io non so che cosa troverò qui. Ma noi siamo in condizioni di inferiorità, perché io sono solo contro un intero mondo munito forse di energia atomica. Non posso cedere per primo. Certo, è un gioco pericoloso. Potrebbero anche tenderci una trappola. Ma questo lo sapevamo fin da prima. Che altro possiamo fare, se non guardarci in giro con gli occhi aperti?

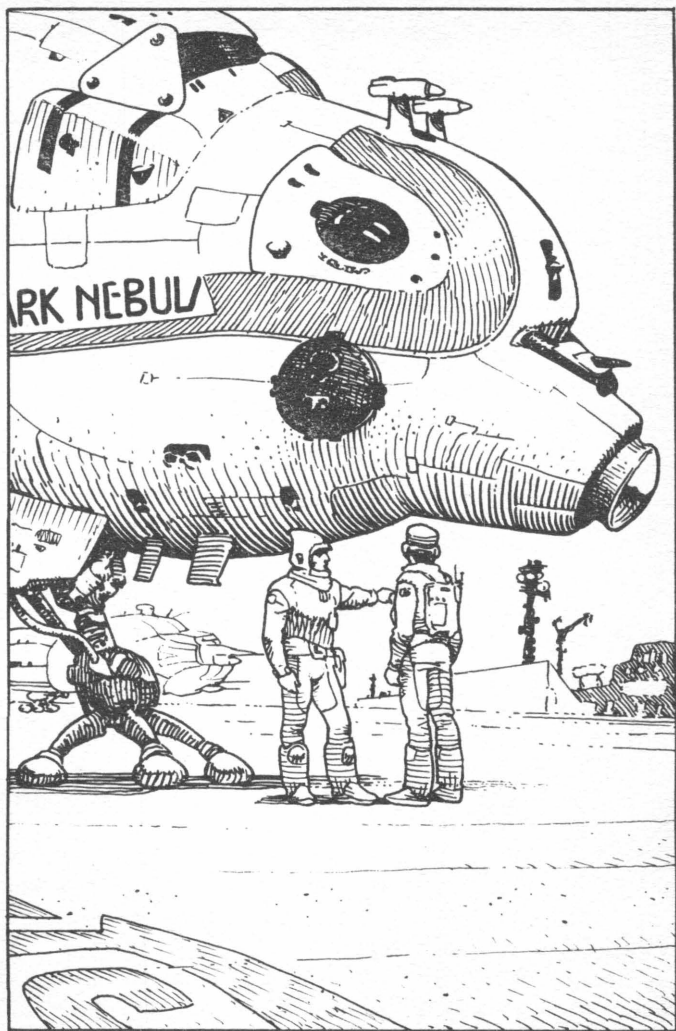
— Non so... Ma che cosa c'è laggiú? Mi sembra il portone di una taverna...

Se vuoi entrare nella taverna leggi la nota **312**; se preferisci proseguire uscendo dallo spazioporto vai alla nota **44**; in caso contrario puoi ancora tornartene nella cabina della tua astronave alla nota **300**.

143

Nello spazio di proiezione si materializza la figura della moglie del Commodoro. È molto piú giovane del marito, ha la faccia pallida e fredda, porta lunghi capelli neri e lisci raccolti sulla nuca.

— Hai finito — dice con voce acida — mio nobile marito? Credi che possa venire, ora?

— Non c'è bisogno di farne un dramma, Licia ca-

— Non so... Ma che cosa c'è laggiú? Mi sembra il portone di una taverna... (142)

ra — risponde il Commodoro conciliante. — Il giovanotto verrà a cena da noi questa sera, e tu potrai parlare con lui quanto vorrai, fargli tutte le domande che vuoi e ascoltare quello che dirà. Bisogna far posto, qui nel palazzo, anche ai suoi uomini. Non saranno in molti.

— Certamente si ingozzeranno come tacchini, mangeranno quarti d'animale, e berranno litri di vino. E tu brontolerai per giorni e giorni, quando verrà il conto delle spese.

— No, una volta tanto forse non sarà cosí. Nonostante la tua opinione, desidero che il pranzo sia veramente luculliano e non protesterò per quanto mi verrà a costare.

— Capisco — risponde lei, guardandolo sospettosa. — Sei in rapporti amichevoli con questi barbari. Ecco perché non mi hai lasciato partecipare alle conversazioni. Forse la tua mente contorta sta complottando qualcosa.

— Niente affatto, i mercanti della Fondazione sono nostri amici.

— Povero Commodoro, una volta la tua mente era acuta e io ti ammiravo per questo — lo deride la moglie. — Adesso il miraggio della ricchezza ottenebra il tuo acume.

— Uhm... Non c'è bisogno che tu offenda. Sarai libera di far domande al mercante, questa sera. Nel frattempo, tieni la lingua a posto e obbedisci. Prendi questo, e stai zitta. — Il Commodoro le allaccia la cintura intorno alla vita e la collana al collo. Gira l'interruttore e fa un passo indietro, fregandosi le mani contento. — Puoi indossarle stanotte. E questo non è che il primo regalo. Ce ne saranno altri, se saprai stare zitta.

Licia rimane per un attimo senza fiato osservandosi nello specchio.

Poi si scuote, distoglie lo sguardo dallo specchio e reagisce violentemente alla nota **223**.

144

Se hai CARISMA e PRESTIGIO puoi proseguire direttamente vero la sala delle udienze del Commodoro Asper alla nota **196**, se possiedi una sola di queste due doti leggi la nota **260**, altrimenti recati alla nota **98**.

145

— Sono tutti e cinque agenti della Fondazione!

La tua risposta suscita un'animazione indescrivibile nella sala. Qualche rappresentante incomincia a gridare che è ora che i mercanti non vengano piú sfruttati a beneficio della Fondazione e che bisogna smetterla con queste missioni suicide. Il rappresentante di Terminus deve ritirarsi in fretta, prima che l'ira induca alcuni rappresentanti dei pianeti piú esterni a passare alle mani.

La seduta è ovviamente tolta. Non sei riuscito però a impedire una grave lacerazione all'interno della

Corporazione. Purtroppo è la prima volta che succede in tanti anni: porta a SCHIVO il tuo temperamento sul *Diario personale*.

Esci dalla sala delle riunioni con il rappresentante di Terminus e Miguel Serrano, che ti accompagnano nel tuo studio per discutere il da farsi.

— Interessanti quelle proiezioni, vero?

— Davvero. Non pensavo che fossero qualitativamente cosí perfette. Sembrava di essere su Korell.

— Sai come funziona la tecnologia di memorizzazione ottica? — ti domanda allora Miguel Serrano.

Se rispondi di aver ben presente il meccanismo vai alla nota **259**, se invece ti piacerebbe saperne qualcosa di piú recati alla nota **153**.

146

Sei tra i primi a raggiungere il banco dei rinfreschi durante il successivo intervallo.

— Nelle conferenze con piú di cento persone è utopia sperare di raggiungere il tavolo dei rinfreschi se non si scatta tra i primi durante il *coffee-break* —

senti un azzimato docente spiegare a un collega piú giovane.

Sorseggiando un succo ghiacciato e addentando un biscotto ti domandi cosa fare.

Ci sono tre presentazioni che stanno per incominciare in sessione parallela e sta a te scegliere quale: se ti interessano le ultime novità in fatto di circuiti elettronici leggi la nota **284**; se preferisci ascoltare una conferenza sull'elaborazione della voce vai alla nota **344**; se infine vuoi ascoltare una retrospettiva sulla preistoria dell'elettronica recati alla nota **34**. Se preferisci, comunque, puoi anche evitare di entrare in un'aula e ascoltare invece i pettegolezzi intorno al bancone del bar alla nota **328**.

147

Sopporti a stento le levatacce mattutine che ti lasciano poi assonnato per tutto il resto della giornata. D'altra parte, per essere puntuale all'apertura della riunione non ci sono alternative. A quell'ora, con i minuti contati, la sequenza delle tue attività è regolata da un cerimoniale meccanico: strofinarsi gli occhi, raccogliere le forze per balzare dal letto, catapultarsi nel bagno. Una toeletta mattutina un po' sbrigativa, con qualche minuto in piú dedicato alla barba, rifatta naturalmente con un minuscolo rasoio atomico. Poi, radunati rapidamente alcuni dischi ottici nella valigetta già pronta dalla sera prima, controlli di non dimenticare quanto ti servirà, indossi l'impermeabile leggero in keflar amaranto, ti guardi sommariamente nello specchio dell'atrio dopo aver preso gli occhiali da sole dalla mensola per metterli in tasca.

Per uscire di casa ti muovi sempre con la massima circospezione e senza far rumore, per non turbare il

sonno leggerissimo della sempre vigile Frau Scholl. A quell'ora del mattino anche un semplice "buongiorno!" sulle scale ti uscirebbe con fatica.

Mentre attendi l'ascensore a repulsione di gravità pensi rapidamente alla giornata che ti sta davanti. Se hai almeno quattro punti di COMPETENZA vai alla nota **309**, in caso contrario leggi la nota **15**.

148

— Vi ascolto, reverendo. — La tua voce è dura. — Ho incarichi ben piú importanti che quello di proteggere missionari. Padeborn, sapete che in base a un trattato nessun missionario della Fondazione può entrare in territorio korelliano?

Il missionario trema. — Io vado nei luoghi dove lo Spirito mi guida, figliolo. Se i barbari rifiutano la luce, non è forse segno che hanno piú bisogno di verità?

— Non è questo il punto, reverendo. Voi siete qui contro le leggi di Korell e della Fondazione. Non posso, sotto nessuna legge, accordarvi la mia protezione.

Il missionario leva le braccia. La sua faccia ha

mutato espressione. — Maledetto sia il traditore che abbandona il suo compagno al male e alla morte! Sorde diventino le orecchie che non hanno ascoltato le invocazioni di un infelice, ciechi gli occhi che non hanno saputo vedere l'innocenza. Nera per sempre diventi l'anima di colui che si allea con le tenebre...

— Basta! — Lo interrompi senza mezzi termini e te ne vai lasciandolo solo e abbandonato nella stanzetta.

Porta il tuo temperamento a SBRIGATIVO sul *Diario personale*, abbandona la taverna e raggiungi la nota **44**.

149

— Vedo che ve la sapete cavare in ogni circostanza — esclama il mercante con ammirazione.

Porta il tuo temperamento a RAZIONALE e aumenta un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui poi alla nota **100**.

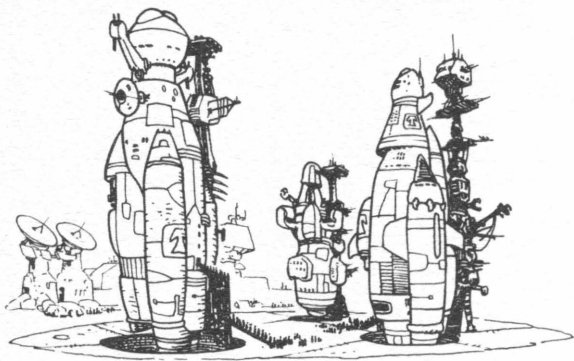
150

Nel rientrare nel tuo appartamento, però, ti attende una brutta sorpresa. Un agente della Seconda Fondazione, nei panni inaspettati della tua vicina di casa, Frau Scholl, ti viene incontro sul pianerottolo con intenzioni molto poco clementi.

Gli agenti infiltrati nella Corporazione dei Mercanti hanno infatti capito dal tuo discorso che non sei riuscito a trarre i risultati sperati nella tua precedente missione su Korell. In queste condizioni una nuova sortita può aumentare anche del novanta per cento il rischio dello scoppio di ostilità immediate contro il Commodoro Asper. Dopo una rapida veri-

fica di questi calcoli, l'ordine di sopprimerti è stato trasmesso secondo il codice mentalico particolare degli agenti della Seconda Fondazione e Frau Scholl è incaricata di metterlo in atto.

Le dispiace molto, naturalmente, e farà in modo che sia assolutamente indolore, ma il fallimento della tua avventura è ugualmente totale.

Non sei arrivato lontano dal traguardo: ricomincia da capo e vedrai che ci riuscirai.

151

Sei allo spazioporto per raccogliere notizie utili sulla strana situazione che sta maturando nella Repubblica di Korell.

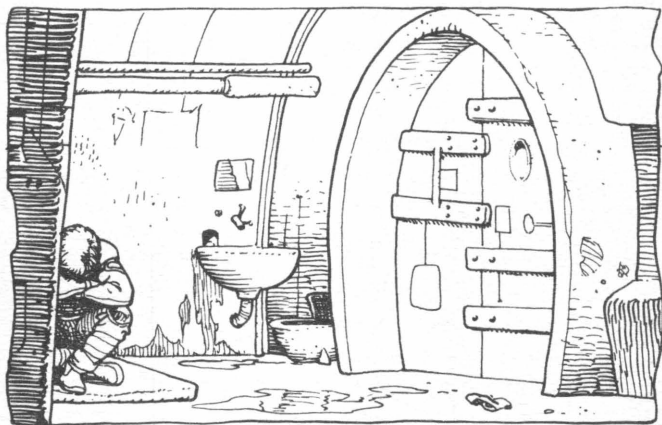
Attacchi discorso con alcuni mercanti che cercano di convincerti dell'inutilità della tua indagine. — Troverete poche informazioni e non caverete un ragno dal buco — ti pronostica un mercante di Daribow.

— È difficile nascondere un'azione, quando gli occhi e la mente che indagano sono abbastanza acu-

ti — gli rispondi con convinzione, fulminandolo con un'occhiata.

Aumenta di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* e decidi ora come proseguire: se vuoi visitare la taverna dello spazioporto leggi la nota **35**, se preferisci invece recarti nel frastuono dell'hangar delle partenze vai alla nota **63**.

152

Che colpo! Ti è riuscito di metterti in contatto con il tuo amico Miguel Serrano che è rimasto allo spazioporto di Korell a custodire l'astronave. Grazie alla sua opera di mediazione viene pagata una cauzione che ti permette di uscire di cella e ritrovare la tua libertà alla nota **268**.

153

— Se ti interessa, ti posso spiegare qualcosa — propone Serrano.

— D'accordo, cosa ne sai? — rispondi.

— Mah! Sai che i principali tipi di dispositivi di memorizzazione che fanno uso della tecnologia ottica sono suddivisi in tre categorie: *read only*, *write once* e *rewritable*?

Fai cenno di sí col capo. Serrano continua: — I dischi ottici *read only*, detti anche *compact disk-read only memory* o CD-ROM sono i piú semplici da realizzare, poiché richiedono solamente la produzione di un *master* di elevata qualità e la sua successiva riproduzione in serie; questi supporti vengono registrati da chi li fabbrica e possono venir letti, ma non scritti. Sono utilizzati ad esempio per la distribuzione di archivi o banche dati in sola lettura - fiscali, legali, giornalistiche, informative o di documentazione - e si sono diffusi su Terminus grazie all'ultima versione dell'*Enciclopedia Galattica*.

— Non sapevo, Miguel, che l'*Enciclopedia* fosse distribuita solo su dischi ottici. Da ragazzo l'avevo vista ancora stampata in maniera convenzionale.

— Sai, i costi contenuti e la standardizzazione dell'interfaccia di accesso ai computer hanno permesso la diffusione in questa forma. Piú interessanti per i nostri fini sono i dischi ottici *write once*, detti anche *write once read many* o WORM. Questi possono essere scritti dall'utente una sola volta, divenendo poi a sola lettura. Questo limite è dovuto alla modalità stessa di registrazione...

Vedi che Serrano ha intenzione di farla lunga. Se ti interessano i particolari tecnici, prosegui alla nota **109**; in caso contrario leggi la nota **215**.

154

— Oggi la correzione dei difetti riscontrati nei circuiti a grandissima integrazione richiede tempi e co-

sti non indifferenti — continua il relatore con tono molto serio. — Già la semplice localizzazione di un difetto presenta infatti notevoli difficoltà. Una delle tecniche impiegate consiste nell'invio nei circuiti di impulsi di corrente ad alta intensità, in modo da trasformare le strozzature in interruzioni del circuito e quindi, una volta localizzato il difetto, nel saldare il circuito nel punto della sua interruzione.

— In cosa consiste il nuovo metodo messo a punto nei laboratori di ricerca su Trantor? — chiede una voce femminile dal fondo della sala.

— Si prefigge di consentire una riduzione sensibile dei costi di produzione collegati alla rilevazione e riparazione dei difetti dei circuiti integrati. Il nuovo procedimento di autoriparazione sfrutta una modifica del processo di elettrodeposizione. Quando una corrente sufficientemente elevata attraversa un circuito, nel punto in cui è presente un'eventuale strozzatura si genera una quantità di calore superiore rispetto agli altri punti del circuito, perché in tale punto è inferiore la sezione del collegamento, è maggiore la sua resistenza e quindi piú elevata la dissipazione del calore.

Fai un po' di fatica a seguire il ragionamento e devi perciò concentrarti.

— A causa dell'aumento di temperatura — prosegue l'oratore — si induce un processo di deposizione e la strozzatura viene a essere ricoperta da metallo, per esempio rame, trasferito da punti piú freddi del circuito dalla soluzione elettrolitica. In tal modo, per eliminare la strozzatura è necessaria solo una piccola quantità di materiale, mentre non vi è alcun effetto apprezzabile sulla parte restante del circuito.

La ricercatrice che aveva già parlato dal fondo fa un'altra domanda alla nota **336**.

155

Dopo un po' di tempo trascorso in tentativi, ti arrendi e chiedi la soluzione al mercante.

— Non sono necessari i pesi dispari — premetti — in quanto se il sacchetto pesa piú di un peso-campione pari e meno del campione pari successivo, il peso dispari è determinato con esattezza.

— Non per questo servivano *tutti* i pesi pari — aggiunge il mercante. — Si potevano aggiungere infatti pesi anche sullo stesso piatto del sacchetto. In questo caso erano necessari e sufficienti tre soli pesi - precisamente di valore due, sei e diciotto - per determinare in maniera univoca il peso di un sacchetto contenente fino a ventisei monete. Ad esempio un peso sedici veniva determinato ponendo diciotto sul piatto di sinistra e il sacchetto insieme al peso due sul piatto di destra.

Guardi il mercante con aria ammirata, ma sei costretto a diminuire di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale*: se è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**. Altrimenti procedi alla nota numero **100**.

156

Un Capo Mercante imprigionato a vita su Korell non può far altro che abbondonare il titolo, ti viene da pensare tristemente mentre mediti sugli errori che hai commesso.

Cerca di fare di meglio ricominciando quest'avventura dall'inizio.

157

Eppure il tuo sesto senso suggerisce che gli agenti

della Seconda Fondazione ti stiano già sorvegliando. In fondo ricopri una carica importante su Terminus e dalle tue decisioni possono sortire azioni in grado di cambiare il flusso della psicostoria.

Porta per questo sospetto il tuo temperamento a DIFFIDENTE sul *Diario personale*, quindi continua la lettura con la nota numero **253**.

158

Tra tanti postulanti non sarà facile riuscire ad avvicinare il Commodoro Asper.

Se hai ASTUZIA e anche SPREGIUDICATEZZA procedi alla nota **232**; se possiedi una sola di queste due doti vai alla nota **36**; in caso contrario leggi la nota **294**.

159

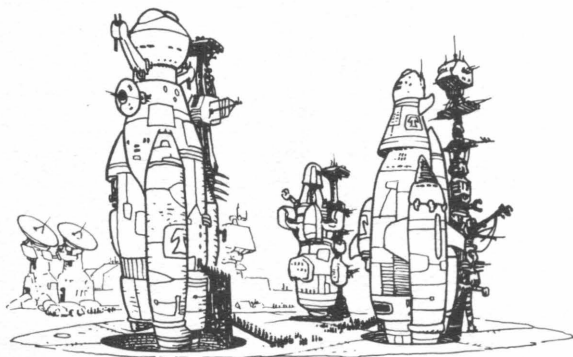
Se hai INTUIZIONE oppure TALENTO il mercante di Konom quasi completamente calvo ti fornisce un'informazione interessante alla nota **57**; in caso contrario leggi la nota **227**.

160

Purtroppo non sei abbastanza veloce a sganciarti e la manovra di fuga non riesce. La tua astronave entra nel campo di tiro dei korelliani e viene disintegrata nonostante gli scudi protettivi caricati al massimo di energia.

La tua unica consolazione sta nell'aver raggiunto la certezza dell'esistenza di armamento atomico nella flotta korelliana: purtroppo però non hai fatto nemmeno in tempo a inviare una comunicazione via ultraonde alla Fondazione.

Per ottenere un risultato migliore, devi proprio ricominciare da capo questo libro.

161

Mentre ti aggiri nello spazioporto, ti imbatti in alcuni tecnici che stanno controllando una batteria di fusti di materiale fissile, che servono come combustibile per i motori atomici delle astronavi.

— Uno di questi maledetti fusti di plutonio è difettoso — esclama un tecnico. — Dobbiamo rimuoverlo, può essere pericoloso.

— Ma non sappiamo di quale si tratta — interviene un altro. — E dobbiamo caricare in fretta questi dodici fusti sulla *Flying Dolphin* in partenza per Siwenna.

— Il fusto difettoso ha un peso diverso dagli altri — riprende il primo tecnico. — Peccato che non abbiamo il tempo di portarli alla bilancia laser del nostro laboratorio.

Vedi i tecnici che si accingono a caricare i fusti sulla nave. Per esperienza personale sai quanto sia pericoloso trasportare del combustibile atomico danneggiato.

Se non hai un temperamento SCHIVO, PAUROSO o RISERVATO decidi perciò di intervenire per garantire l'incolumità del mercante alla nota **51**; in caso contrario te ne lavi le mani alla nota **345**.

162

Ritornato nell'edificio principale chiedi pensoso: — Tutti quei macchinari sono nelle vostre mani?

— Sí, tutti — risponde il tecnico con un tono di compiacimento.

— Voi li mantenete in funzione?

— Esatto.

— E se si dovessero guastare?

Il tecnico scuote la testa indignato. — Non si guastano. Non si possono guastare mai. Sono stati costruiti per durare in eterno.

— L'eternità è tanto lunga. Immaginate...

— È irrazionale immaginare una cosa impossibile.

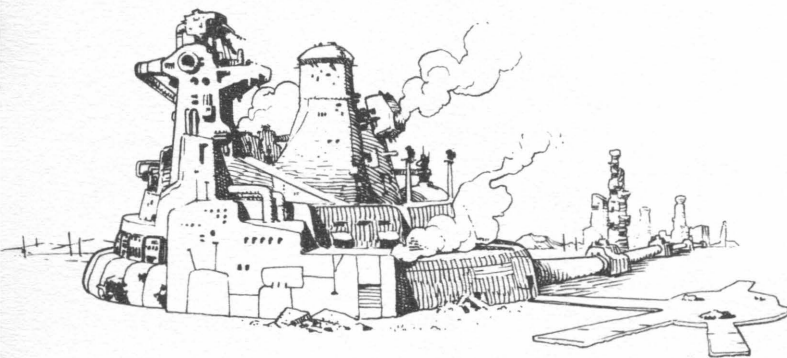
— D'accordo. Immaginiamo allora che io saboti una parte vitale degli impianti. Non credo che possano resistere a una forza atomica. Se fondesse un contatto importante? O una valvola D al quarzo?

— Ebbene — grida l'uomo furioso — in questo caso verreste ucciso.

— Sí, questo lo so. — Anche tu alzi la voce. — Ma che cosa sarebbe dei generatori? Voi sareste in grado di ripararli?

— Signore! — Il tecnico cerca di frenare la collera. — Avete visto quello che volevate. Non capisco perché mi facciate queste domande. Con tutto il rispetto per l'Accademia dei Quaranta, ho pagato il mio debito. Ora andatevene! Non vi devo piú nessuna risposta.

Ti inchini rispettosamente ed esci, dopo aver aumentato di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* per le informazioni che sei riuscito a ottenere.

Sulla strada davanti alla fabbrica fai però un brutto incontro alla nota **306**.

163

Non si è trattato purtroppo della risposta esatta. Perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, devi leggere la nota **235**. Procedi in caso contrario alla nota numero **100**.

164

Senti dei passi che si avvicinano. Potrebbero essere le ferocissime guardie del Commodoro!

Se hai ABILITÀ riesci a nasconderti dietro a un'enorme pianta di foggia strana, mentre gli uomini armati sbucano proprio davanti a te (vai alla nota **304**); in caso contrario purtroppo vieni visto e catturato alla nota **186**.

165

La soluzione ti viene fornita direttamente dal mercante, ma questo ti costa due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Detto b il quantitativo di farina bianca e g quello di farina gialla, dai dati del problema si ricavano le due condizioni $b+g=38$; $b/(g+12)=(b-8)/g$. Risolvendo il sistema di primo grado in due incognite si ottiene $g = 18$, $b = 20$: il rapporto con cui si dovevano mescolare le farine nella torta era dunque di due chilogrammi di farina bianca ogni tre chilogrammi di farina gialla.

Mentre esamini la correttezza della soluzione recati alla nota numero **100**.

166

Se hai SPREGIUDICATEZZA oppure RESISTENZA ce la fai a venir fuori dall'interrogatorio della guardia del Commodoro Asper senza troppi danni: ritorni a piede libero in piazza alla nota **182**; in caso contrario vieni incriminato e sbattuto in prigione alla nota **84**.

167

Hai capito subito il messaggio che Anton Atanasoff ha affidato al disco ottico. Non poteva esprimersi con maggior chiarezza perché le guardie di Korell lo stavano tenendo sotto controllo, ma il significato della sua frase è semplice: vuol dire che o sono entrambi agenti della Fondazione, oppure entrambi non lo sono.

Spieghi la tua interpretazione all'assemblea che ti ascolta attenta.

— Non mi sembra un gran passo avanti — commenta il rappresentante di Smyrno.

— Non è vero. È pur sempre un'informazione — rispondi.

Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, altrimenti procedi alla nota **39**.

168

— Che cosa dovrei fare per poter visitare gli impianti? — chiedi.

— Impossibile! — ti risponde il vecchio senza esitazione. — Non potete avvicinarvi alle centrali. Verreste ucciso all'istante. Nessuno può farlo. Su Korell vige ancora la legge marziale.

— Volete dire che tutti gli impianti nucleari sono occupati dall'esercito?

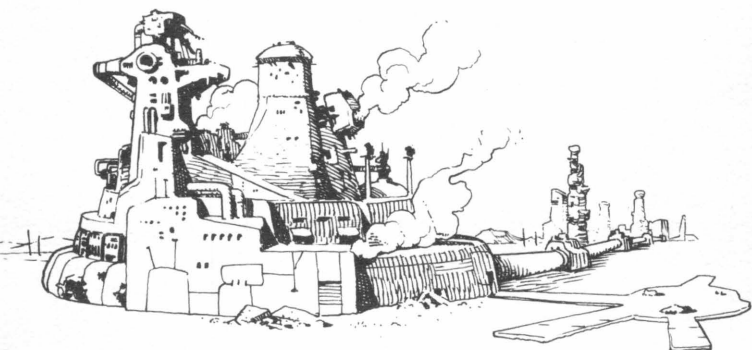
— No. Esistono le piccole centrali cittadine, quelle che forniscono energia per il calore, l'illuminazione, il rifornimento dei veicoli e altri usi civili. Ma anche queste sono inavvicinabili. Sono sorvegliate da tecnici.

— E chi sono questi tecnici?

— Un gruppo di persone specializzate nella supervisione degli impianti. È una carica ereditaria, i giovani sono educati come apprendisti. Alto senso del dovere e onore sono la loro bandiera.

— Capisco.

— Non dico, però — aggiunge il vecchio — che non si siano verificati casi di corruzione anche fra i tecnici. In un'epoca in cui si sono succeduti nove Imperatori in cinque anni e sette sono stati assassinati, quando anche un comandante d'astronave aspira alla carica di Viceré e ogni Viceré aspira a diventare Imperatore, su un pianeta in cui un popola-

no prepotente riesce a prendere il potere e a farsi chiamare Commodoro, anche un tecnico cede se gli viene offerto del denaro. Ma ce ne vorrebbe parecchio e io non ne ho. Voi ne possedete?

— Denaro? No. Ma la gente non si corrompe solo con i crediti.

— O i talleri. Non dimenticate che hanno corso legale qui su Korell.

— Ci sono molte cose che i soldi non possono comperare. E ora vi sarò grato se mi indicherete il piú vicino impianto nucleare.

— Aspettate! — il vecchio leva la mano e prosegue alla nota **78**.

169

“Quando l’Impero Galattico ha incominciato a decadere e la Periferia della Galassia se ne è staccata precipitando nella barbarie, Hari Seldon e il suo gruppo di psicostorici istituirono una colonia, la Fondazione, quaggiú in mezzo alle nazioni barbare,

affinché noi, conservando l'arte, la scienza e la tecnologia, formassimo il nucleo del Secondo Impero" pensi tra te con freddezza. "Il futuro della Fondazione fu pianificato secondo la scienza della psicostoria, a quei tempi in pieno sviluppo. Vennero create inoltre determinate condizioni in modo da spingerci piú rapidamente sulla strada del futuro Impero."

Potrai vivere e conoscere molto da vicino i particolari della partenza da Trantor e dell'insediamento dei coloni sul pianeta Terminus leggendo *L'esodo su Terminus* già pubblicato nella serie *Galactic Foundation Games*.

In quell'avventura, che vale due Punti Seldon, sarai protagonista delle piú importanti decisioni riguardanti il trasferimento di centomila uomini da un angolo all'altro della Galassia e dell'avvio della fase di realizzazione della grande *Enciclopedia Galattica*. Continua la lettura alla nota **287**.

170

Riprendi allora a parlare concitatamente con il capotecnico, sommergendolo di domande inutili, per dar tempo ai tuoi pensieri di lavorare in pace. Ormai, però, sai di aver esaurito la tua missione su Korell: hai raggiunto l'obiettivo, non ti occorre altro. Sei riuscito a sapere ciò che volevi. Ora hai solamente un'idea fissa in mente. Il globo dorato circondato dai raggi e il profilo oblungo di una nave spaziale. Il Sole e l'Astronave dell'Impero!

L'Impero! La parola ti affascina. È trascorso oltre un secolo e mezzo, eppure in qualche luogo, in fondo alla Galassia, esiste ancora, ed ecco che ora riemerge qui, nella Periferia. Questo spiega molte cose sulla Repubblica di Korell.

Se hai un temperamento CURIOSO vai alla nota **26**, in caso contrario leggi la nota **60**.

171

— Quello che sappiamo per certo — continua Miguel Serrano quando si sono quietati un po' gli animi — è che i cinque mercanti erano tutti in missione su Korell, regolarmente segnalata e quindi sotto la protezione della Convenzione...

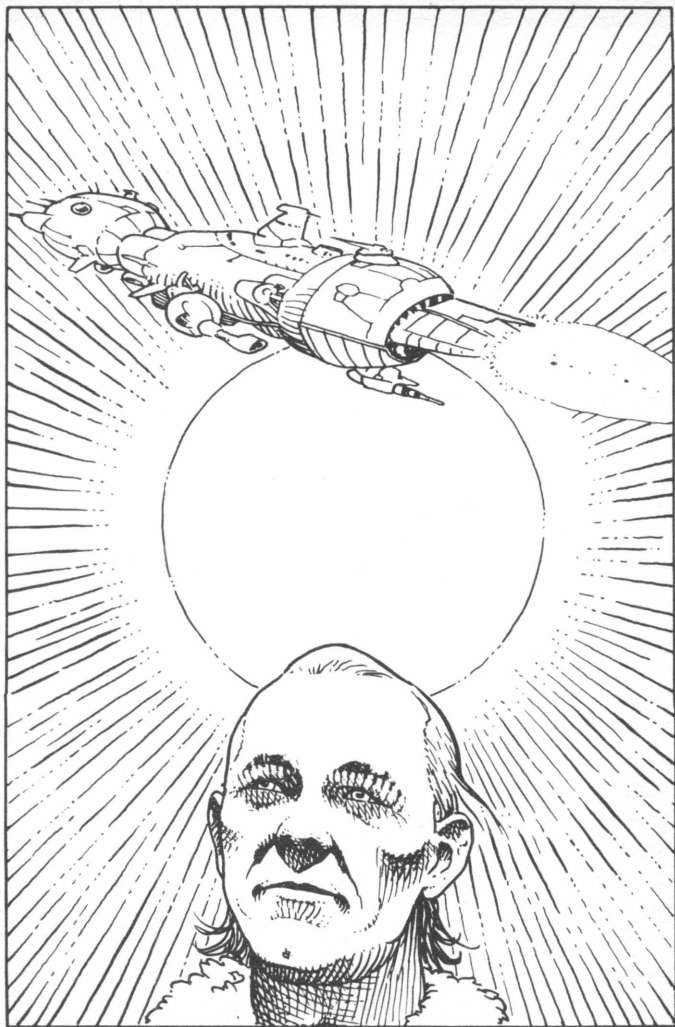
— ... che il Commodoro Asper, il tiranno di Korell, ha debitamente firmato qualche anno fa — aggiungi.

Serrano fa un cenno d'assenso col capo. — Il fatto è che sappiamo per certo che alcuni di questi mercanti erano partiti alla volta di Korell con intenti, diciamo cosí, non perfettamente legittimi.

Un altro mormorio si sparge nella sala. Un rappresentante si alza dal fondo per chiedere cosa intende esattamente con questo ambiguo giro di parole.

— Non è una novità che il successo del commercio si è fin qui basato sulla religione — rispondi sbrigativo — e quello che alcuni di questi mercanti dovevano fare era semplicemente vendere strumenti abbastanza complicati da aver bisogno dell'*apparato* di tecnici di manutenzione che noi pomposamente chiamiamo sacerdoti. Erano insomma degli agenti della Fondazione.

Serrano ti guarda e annuisce ancora. — È andata male. Altri mercanti torneranno lí e ci proveranno ancora. Fa parte della loro missione. Devono cercare di vendere macchinari atomici a Korell, del resto lo sapete tutti.

— Acchiapperanno anche gli altri prima che abbiano smerciato un solo temperino atomico. Questo

Il globo dorato circondato dai raggi e il profilo... di una nave spaziale. Il Sole e l'Astronave dell'Impero! (170)

lo sapete, spero — continua polemico il rappresentante dal fondo della sala.

— Anche se fosse cosí, la situazione non muterebbe.

— La prossima volta li uccideranno, non si limiteranno a imprigionarli. Io protesto per questa politica della Corporazione di mandare tutti i suoi mercanti allo sbaraglio.

Riprendi in mano la situazione alla nota **255**.

172

Sono passati due giorni dal tuo ritorno su Terminus. Finalmente ti riposi dopo mesi di tensione. Sei sdraiato nella stanza solare di casa tua, a torso nudo.

Il visafono ti annuncia una visita improvvisa. Infili una vestaglia di seta. Quindi spegni la luce solare artificiale e accendi quella normale. Vedi entrare Jorane Tarki, il segretario del Sindaco, rigido e solenne, mentre una guardia del corpo gli chiude silenziosamente la porta dietro le spalle.

Il segretario del Sindaco si sporge in avanti. — Mallow, non riesco a interpretare il risultato della vostra missione su Korell e su Siwenna.

— Sarò sincero, non me ne meraviglio — rispondi. — La vostra idea fissa sembra la politica estera condotta mediante il potere spirituale. Ma non credo che nei suoi veri scopi ci sia niente di spirituale.

— E allora qual è il suo vero scopo, secondo voi?

— Ogni dogma, principalmente se basato sulla fede e sulle emozioni, è un'arma pericolosa da usare contro gli altri: è quasi impossibile garantire che la stessa arma non venga ritorta contro di te. Da cento anni e piú continuiamo a incoraggiare un cerimoniale e una mitologia che divengono ogni giorno piú venerati, tradizionali e inamovibili. In un certo senso la religione non è piú sotto il nostro controllo.

— In che senso? — chiede il segretario. — Non fermatevi. Vorrei sentire la vostra opinione.

— Bene, supponete che un uomo, un uomo ambizioso, voglia usare la forza della religione contro di noi, invece che in nostro favore. Se egli potesse mobilitare contro la Fondazione, in nome dell'ortodossia, le varie gerarchie religiose dei pianeti soggetti, non avremmo nessuna possibilità di resistergli. Alla testa di un movimento religioso, egli potrebbe combattere l'eresia, rappresentata per esempio da me e da voi, e persino nominarsi re. Dopotutto, fu proprio il grande Salvor Hardin che disse una volta: «Un disintegratore è un'ottima arma, ma ha il difetto di poter essere rivolta anche contro di te».

Il segretario batte il pugno contro il palmo della mano, stizzito. Prosegui alla nota **12**.

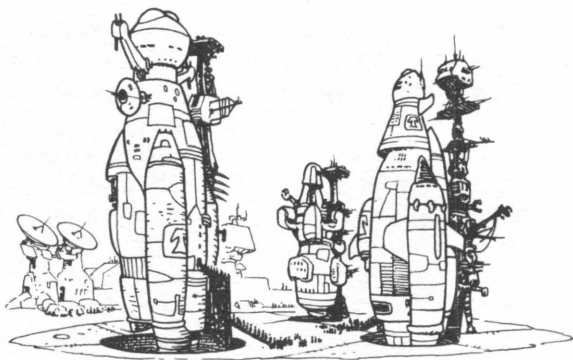
173

Se hai un temperamento CALMO, PRUDENTE o

RIFLESSIVO puoi leggere la nota **291**; altrimenti, travolto dagli eventi, recati alla nota **125**.

174

L'ordine per i sei oggetti uguali che il tuo amico mercante manda al robot per l'esecuzione è il seguente: 1, 2, 12; 1, 7, 6; 2, 2, 6; 2, 3, 10; 2, 5, 11; 2, 7, 10. Il totale fa 91.

Esci dal Magazzino e recati ora alla nota **76**.

175

Sei stato abbastanza convincente con i tuoi avversari, ma non sei riuscito a ingannare Miguel Serrano, che in privato ti fa notare come il tuo calcolo sugli agenti della Fondazione non fosse propriamente preciso. Perdi per questo un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

— La storia giudicherà questa riunione non da quello che diciamo oggi, ma da quello che realizzeremo domani, non dalle promesse che facciamo, ma

dalle promesse che manteniamo — rispondi ispirato, mentre Serrano ti guarda stupito.

— C'è però una cosa che vorrei in tutta franchezza suggerirti: recati allo spazioporto a parlare con i mercanti: in un momento come questo è necessaria la tua presenza tra di loro.

Accetti il consiglio e lo ringrazi. Se hai RESISTENZA oppure TALENTO ci vai immediatamente alla nota **103**, in caso contrario te la prendi piú comoda alla nota **151**.

176

Mentre il Commodoro sta pronunciando un lunghissimo discorso alla folla dei postulanti, se hai INTUIZIONE e SPREGIUDICATEZZA ti avvicini a un uomo del suo seguito alla nota **322**; se possiedi una sola di queste doti recati alla nota **254**, in caso contrario leggi la nota **48**.

177

Ci sono duecentosedici casi possibili nel lancio di tre

dadi, pari a sei elevato alla terza potenza. Le terne che fanno vincere una sola volta la posta sono 75 ($3 \cdot 5^2$, tante quante sono le disposizioni con ripetizione di cinque elementi a due a due, moltiplicato per tre, perché il numero giusto può uscire su uno qualsiasi dei tre dadi).

Le terne che fanno vincere due volte sono 15 ($5 \cdot 3$, perché due numeri sono fissi, mentre il terzo può assumere cinque valori diversi e comparire in ciascuno dei tre dadi).

Una sola terna fa vincere tre volte la posta. Le rimanenti 125 terne sono chiaramente perdenti e possono essere viste come un guadagno negativo.

Il guadagno medio per il giocatore è allora $(-1) \cdot 125/216 + 3 \cdot 1/216 + 2 \cdot 15/216 + 1 \cdot 75/216 = -17/216$. Il gioco risulta dunque favorevole per il Commodoro.

Nel caso, cercherai di evitare di cadere tu stesso in questo tranello. Prosegui la lettura alla nota **100**.

178

Fortunatamente nessuno si è accorto delle parole del consigliere, che continua in tono piú attento, curvandosi sul tuo orecchio: — Volete conoscere la situazione dell'energia atomica su questo pianeta, non è vero? L'Accademia dei Quaranta è la chiave.

Dalla tua espressione stupita capisce che ti deve qualche altra spiegazione e prosegue: — Sono i saggi che ispezionano gli impianti atomici e sorvegliano l'operato dei capitecnici. L'ultima ispezione congiunta è stata fatta la bellezza di trent'anni fa, ma c'è sempre qualche membro che di quando in quando si reca a visitare qualche centrale atomica.

Annota questi particolari sul *Diario personale*, mentre il consigliere si trova costretto ad ammutoli-

re perché la sala è piombata in un silenzio attento. Il discorso del Commodoro è finito e prende la parola la moglie Licia.

Se hai INTELLIGENZA e TALENTO vai alla nota **56**, se possiedi una sola di queste doti recati alla nota **198**, in caso contrario leggi la nota **266**.

179

Hai ragionato correttamente e questa risposta ti permette di guadagnare un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Ora che ti sei preparato in modo da non cadere in un eventuale tranello del Commodoro, prosegui alla nota **100** per preparare la tua missione su Korell.

180

Guardando con piú attenzione nella semioscurità della stanza scorgi un uomo che pare ubriaco, praticamente abbandonato su un tavolo nell'angolo.

Ti avvicini a lui e lo guardi piú da vicino: è vestito in modo strano, ti verrebbe da dire che è un missionario. Naturalmente qui su Korell la cosa sarebbe gravissima: cerchi di svegliarlo con alcuni schiaffi sulle guance alla nota **18**.

181

Il mercante delle Stelle Rosse si è convinto a raccontarti quello che sa sul Commodoro Asper, che sembra conoscere cosí bene. Aumenta un punto di COMPETENZA sul *Diario personale* per questo successo della tua tenacia.

L'informazione piú importante che ne ricavi non lo riguarda però in prima persona: sembra che sia la

moglie Licia a influenzarlo e a gestire a suo capriccio il potere sul pianeta.

A proposito di questa donna affascinante e pericolosa, il mercante delle Stelle Rosse ti racconta un aneddoto. Una volta, durante un ricevimento a palazzo, ebbe l'ardire di chiederle la sua età in pubblico. La Commodora non gradí affatto questa domanda inopportuna e fece ammattire i presenti affermando: «Ho il doppio dell'età che voi avevate quando io avevo l'età che voi avete adesso. Quando voi avrete la mia età, la somma delle nostre età sarà di novant'anni.»

Per ricavare un'informazione che potrebbe esserti utile in seguito, sta a te ora calcolare qual è l'età della moglie del Commodoro Asper. Consulta la tabella seguente per sapere quale nota leggere a seconda della risposta che ritieni giusta.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
meno di 30 anni	**201**
fra 30 e 34 anni	**75**
fra 35 e 39 anni	**163**
fra 40 e 42 anni	**273**
fra 42 e 45 anni	**41**
piú di 45 anni	**265**

182

Sei nella capitale della Repubblica di Korell e ti trovi nella piazza antistante il grande palazzo che è residenza del Commodoro Asper.

Se varchi il suo portale d'ingresso leggi la nota **144**; se ti rechi verso la caserma delle guardie del Commodoro che si apre sulla piazza recati alla nota

278; se vuoi visitare il palazzo dei Liberi Scambi e qualificarti come mercante della Fondazione vai alla nota **308**. Se invece, dopo aver dato una rapida occhiata alla piazza, vuoi tornare indietro verso la periferia della città leggi la nota **44**.

183

Sceso nel tuo garage, apri la macchina, monti, avvii il motore e ti dirigi verso il nuovo quartiere periferico dove da poco si è trasferita la Corporazione. Prima di imboccare la tangenziale sud ti fermi a un chiosco automatico dove prendi una copia del *Quotidiano di Terminus*.

Purtroppo ci sono numerosi lavori sulla tangenziale e ti tocca fermarti piú volte in coda. "Poco male" pensi, sprofondando nella lettura del giornale.

Una notizia in terza pagina ti colpisce immediatamente: è il racconto di un mercante che ha salvato un collega imprigionato su Glyptal IV. Se la storia ti interessa, leggila alla nota **295**, in caso contrario prosegui alla nota **209**. Attenzione però: se il tuo temperamento è CURIOSO devi leggere la nota **295**.

184

— La porta era aperta — spieghi in tono di scusa. La tua voce è secca e rude, e il vecchio nota subito la pistola d'acciaio che ti pende da un fianco. Nella penombra della piccola stanza vedi che l'uomo è seduto su una sedia traballante.

— Non c'è ragione di tenerla chiusa — risponde con calma, mentre ti osserva con attenzione in piedi in mezzo alla stanza.

— Questa è la sola casa della zona — osservi distrattamente.

— È un posto molto isolato — conferma il vecchio. — Ma la città non è lontana: basta proseguire sempre diritto lungo la strada. Ve la posso indicare?

— Tra poco. Posso sedermi?

— Se la sedia riuscirà a sostenervi — risponde il vecchio con tono grave. — Sono molto vecchio. Sono il resto di una gioventú migliore. Volete qualcosa in particolare da me?

— Sí, qualche informazione...

— Quante esattamente? — ti interrompe il vecchio sfoderando uno strano sorriso.

Se hai una risposta per questa domanda, recati alla nota corrispondente. In caso contrario leggi la nota **28**.

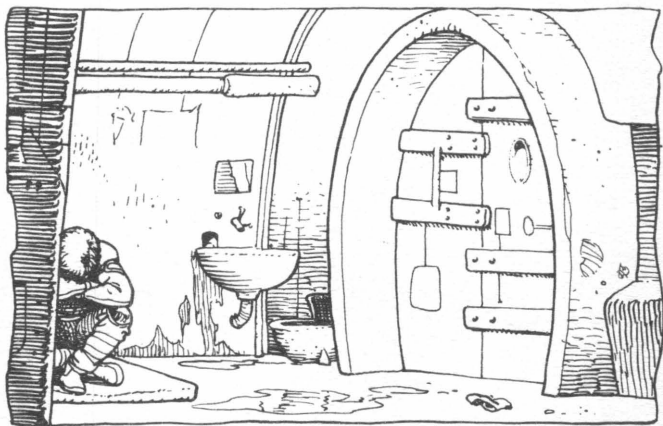
185

La risposta che hai dato è giusta e il mercante ti guarda ammirato. Aumenta per questo di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale*.

— Nella prima pesata si mettono tre monete da una parte e tre dall'altra — spieghi. — Se uno di questi due piatti sale, esso contiene la moneta falsa; se sono in equilibrio, la moneta falsa si trova nel gruppo delle monete che non sono state pesate.

Il mercante di Konom fa un cenno d'approvazione guardandoti fisso negli occhi.

— La seconda pesata — continui — viene effettuata sulle tre monete cosí individuate. Si pesa una moneta contro un'altra: se uno dei piatti sale, è stata individuata la moneta falsa, altrimenti la moneta falsa è quella che non è stata pesata.

Risolta brillantemente questa prova, prosegui ora alla nota **100**.

186

Le guardie del Commodoro non hanno gradito affatto la tua curiosità. Vieni arrestato con l'accusa di cospirare contro il Commodoro Asper e di spiare i segreti della sua residenza.

Ti ritroverai nella cella del posto di guardia, all'ingresso del palazzo, alla nota **84**.

187

Il mercante ci perse, e molto.

La prima somma aumenta con progressione aritmetica, per cui l'importo complessivamente sborsato dopo trenta mesi è $30 \cdot 31/2 = 465$ milioni di crediti, mentre la seconda somma aumenta con progressione geometrica e fornisce un importo finale di $(1-2^{31}) / (1-2) = 2^{31}-1 = 2147$ milioni di crediti.

Diminuisci di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale* per non aver saputo trovare la risposta da solo.

Recati quindi a leggere la nota **100**.

188

Il capotecnico si rende conto che la losanga dell'Accademia dei Quaranta che gli hai mostrato è contraffatta e scatena l'allarme. In pochissimo tempo alcune guardie del Commodoro di stanza presso la fabbrica ti hanno preso e ammanettato.

Ti ritroverai trasportato in prigione nella loro sede, presso la residenza del Commodoro Asper alla nota **84**.

189

Ti appare subito impossibile che tutti abbiano detto la verità. Parti dunque dall'ipotesi che soltanto due delle tre affermazioni fatte da ciascun mercante siano vere, mentre una terza sia falsa. Con un fine ragionamento riesci cosí a smascherare il mentitore, l'unico mercante cioè che nega di essere stato su Ko-

rell pur essendoci stato. Una severa sgridata e la revoca del Brevetto saranno la sua punizione.

Consulta la tabella seguente per sapere quale nota leggere a seconda del mercante che indichi come mentitore.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Il mercante di Siwenna	**75**
Il mercante di Locris	**201**
Il mercante di Askone	**163**
Il mercante di Daribow	**241**
Il mercante di Konom	**265**

Prosegui alla nota corrispondente alla risposta che hai scelto.

190

Sei travolto dalla folla impazzita e muori schiacciato nella sala grande delle udienze del palazzo del Commodoro Asper a Korell.

Non è la fine che ti aspettavi per quest'avventura: dovrai proprio ricominciarla da capo.

191

Hai preso il dischetto verde. Lo soppesi un momento, poi lo inserisci nel lettore. La scena si anima subito e le immagini tridimensionali sembrano vive sul podio di proiezione, in mezzo alla sala di riunione.

Batista Gonzalo si trova di fronte a un capotecnico di Korell, nella sala controlli di una grande centrale per la produzione di energia elettrica. Fa per aprir bocca, ma il tecnico non lo lascia parlare e in-

comincia adirato: — Andatevene prima che vi consegni alle guardie del Commodoro Asper. Pensate che voglia tradire la fiducia di cui godo? Un mercante traditore lo farebbe, non io! State trattando con un uomo di razza diversa, un tecnico della Repubblica di Korell! Non so che cosa mi trattenga dall'uccidervi con le mie stesse mani.

Gonzalo sorride tra sé. Il discorso ha tutta l'aria di non essere genuino e l'indignazione simulata è degenerata in una farsa. Deve compiere uno sforzo sovrumano per non ridere osservando le mani grassocce del tecnico che dovrebbero trasformarsi in strumenti di morte per lui.

— Eccellentissimo signore — risponde con la massima calma — voi sbagliate sotto tutti i punti di vista. Primo: io non sono una spia del Commodoro mandata qui per mettere alla prova la vostra fedeltà. Secondo: vi porto un dono che nemmeno l'Imperatore in persona possiede, né possiederà mai. Terzo: ciò che voglio in cambio è cosí poco che non vi costerà alcuna fatica.

— È cosí, allora! — Il tecnico vuole essere sarcastico. — Che cosa sarebbe questo dono degno dell'Imperatore che i vostri poteri magici hanno preparato per me? Un oggetto che l'Imperatore non possiede, vero? — e scoppia in una gran risata.

Gonzalo si alza e spinge la sedia di lato. — Ho aspettato tre giorni per essere ricevuto, eccellentissimo signore, ma per dimostrarvi che le mie parole sono vere mi occorreranno meno di tre secondi. Se volete tirar fuori il disintegratore il cui calcio è cosí vicino alla vostra mano...

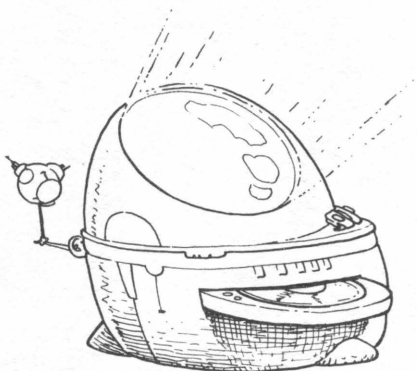
— Che cosa?

— ... e spararmi, eccellentissimo signore, vi sarò molto grato.

— Cosa?

— ... Se volete tirar fuori il disintegratore... e sparar-mi... — (191)

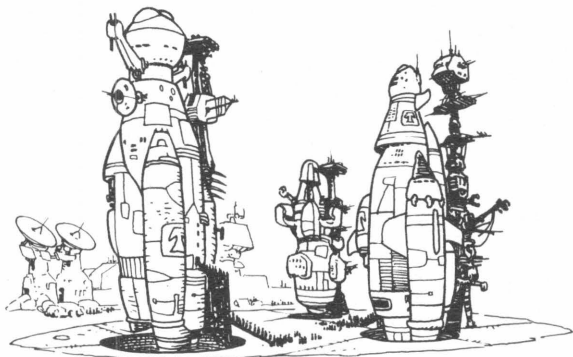
— Se mi ucciderete potrete dire alla polizia che ho tentato di corrompervi per scoprire i segreti della vostra casta. In tal caso riceverete un premio. Se invece non morirò potrete avere il mio scudo protettivo.

Tutta la sala della Corporazione segue con il fiato sospeso il dramma raccontato nel dischetto. Vedi come prosegue alla nota **9**.

192

L'atterraggio su Siwenna non presenta problemi. Naturalmente sei sceso su questo mondo periferico e poco abitato per recarti alla grande conferenza quadriennale dei Domini Esterni, dove vengono dibattuti i temi scientifici piú importanti della cultura di questa parte della Galassia.

Ti sembra che le informazioni che riuscirai a raccogliere in questa sede - dov'è riunito il meglio della scienza ufficiale al di fuori della Fondazione - ti permetteranno di avere un quadro chiaro per orientare la futura politica estera di Terminus.

Lasciata la tua piccola astronave monoposto in

uno spazioso hangar dello spazioporto commerciale, ti rechi alla sede in cui si svolgerà la conferenza. La trovi alla nota **68**.

193

Il giovane ti ha lasciato e sei veramente nei pasticci. Un sistema di due equazioni e tre incognite non ammette una soluzione unica, bensí infinite. Pertanto, *fissato* il prodotto e la somma dei tre numeri A, B e C che indicano l'età dei tre ragazzi, il problema non è ancora completamente determinato.

L'unica idea che ti viene in soccorso è che le variabili in gioco sono età espresse in anni, e quindi numeri interi e positivi: speri che questa considerazione implicita abbia una grande influenza sulla soluzione. La chiave del problema, però, deve stare in quegli occhi azzurri di Amaranta, anche se non riesci ad afferrare come.

Se comunque sei capace di scoprire le età dei tre figli del Commodoro Asper, sommale insieme e recati alla nota di numero corrispondente.

Se non riesci a cavare un ragno dal buco, insegui

il giovane mercante sulla sua nave e chiedigli di spiegarti la soluzione alla nota **233**.

194

Se hai ABILITÀ un piccolo stratagemma ti consente di leggere la nota **152**; in caso contrario devi andare alla nota **262**.

195

Se hai RESISTENZA oppure SPREGIUDICATEZZA la lingua del siwenniano si scioglie alla nota **11**, altrimenti le notizie utili sono assai scarse, come potrai leggere alla nota **281**.

196

La sala delle udienze del Commodoro Asper è immensa e rivestita di marmi rosa. Una folla di postulanti si agita mormorando, in attesa della comparsa del signore del pianeta.

Sulla destra intravvedi una porticina che sembra nascosta da un'enorme pianta ornamentale.

Se vuoi provare ad aprire la porticina vai alla nota **40**, in caso contrario leggi la nota **72**.

197

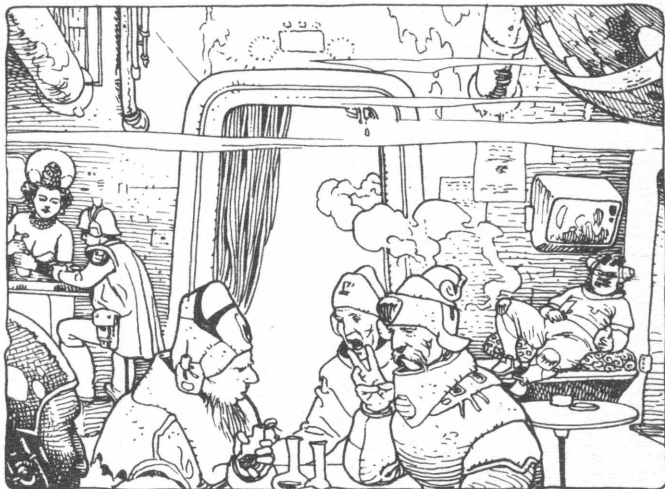
Hai colpito nel segno, è proprio il luogotenente della guardia del palazzo. Chissà che questa informazione non ti torni utile piú avanti.

La tua perspicacia è veramente notevole: aumenta per questo di due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui poi alla nota **100**.

198

Se possiedi un temperamento CURIOSO, DIFFIDENTE o RAZIONALE recati alla nota **56**, in caso contrario leggi la nota **266**.

199

Gli hai pagato da bere piú di una birra di Siwenna, ma il vecchio mercante non ti ha raccontato che storie sconnesse, che riguardavano altri sistemi solari.

Finalmente, dopo la tua ennesima richiesta, ti ha confessato di essersi recato su Korell, ma una volta sola, molti anni or sono. Assieme a un pugno di compagni era atterrato di nascosto su una regione boscosa e disabitata del pianeta e aveva ormeggiato l'astronave su un'isola deserta, abitata soltanto da una scimmia.

Decisi a mettersi in moto verso la capitale della

Repubblica di Korell soltanto l'indomani, tutti e cinque i marinai della nave passarono il primo giorno a raccogliere una grande quantità di noci di cocco come provvista di cibo. Dopo averle ammucchiate tutte insieme, si coricarono stanchi per la fatica.

Durante la notte, però, uno di loro si svegliò e pensò di prendere la sua parte in anticipo. Divise le noci in cinque parti uguali, regalando alla scimmia la noce in piú che restava dalla divisione; poi nascose la sua parte, ammucchiò le altre noci e tornò a dormire soddisfatto. Poco dopo un altro marinaio si svegliò e fece la stessa operazione, dando anche lui una noce che avanzava alla scimmia. Successivamente anche gli altri tre uomini si comportarono, uno alla volta, nello stesso modo.

Al mattino si divisero come se niente fosse le noci restanti, e a ciascuno ne toccò un'uguale quantità.

Il vecchio scoppia a ridere a piú non posso dopo aver finito di raccontarti questa storiella. Poi ti fissa ancora un momento inebetito e infine si addormenta sul tavolo della taverna, tenendo la mano ancora aggrappata al boccale.

Uscendo dalla taverna contrariato per il tempo perduto ripensi a questa storia. Se la cosa ti interessa e decidi di parlarne al tuo amico Miguel Serrano leggi la nota **137**; in caso contrario dimentica tutto quanto piú in fretta possibile alla nota **53**.

200

Il sorriso del vecchio si illumina riconoscendo la parola d'ordine della Mossod. — Ma perché vi interessano informazioni su questo sventurato pianeta, straniero? Siete giovane e i vostri occhi sono pieni di vitalità!

Sei quasi sul punto d'arrossire e abbassi gli occhi

sorridendo. — Ascoltatemi — incominci. — Io sono un mercante. Vengo da un pianeta ai confini della Galassia. Ho trovato alcune carte stellari e sono venuto fin qui per aprire nuovi mercati. Naturalmente mi rattrista sapere che queste province sono povere di risorse. È difficile guadagnar soldi, là dove non ce ne sono.

Il vecchio si china sul tavolo prima di rispondere. — Non saprei. Forse è ancora possibile commerciare. Ma voi siete davvero un mercante? Sembrate piú un uomo d'azione. Tenete la mano sempre vicina alla pistola e avete una piccola cicatrice su una guancia.

"È sveglio e ci vede bene" pensi. — Nel luogo da dove vengo io non esiste una vera e propria legge. La capacità di lottare e le cicatrici fanno parte del bagaglio di ogni mercante. Ma la lotta è utile solamente quando alla fine c'è da far soldi. Se la si può evitare, tanto meglio. Ora, ditemi: esistono possibilità di guadagno tali che valga la pena combattere? Io non sono certo il tipo che rinuncia alla mischia.

Il vecchio riflette in silenzio per qualche istante, poi ti risponde alla nota **24**.

201

Non puoi dire di averla azzeccata: perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**.

Procedi poi alla nota **100**.

202

Dallo sguardo della donna ti rendi conto che non gradisce per niente essere disturbata dalla tua intrusione. Rinunci a chiedere all'ostessa il boccale di birra scura di Siwenna che avresti desiderato e fai per allontanarti.

È in quel momento che noti l'espressione della guardia del Commodoro: è torva e nient'affatto rassicurante.

Ritorna alla nota **312**.

È un mercante originario delle Stelle Rosse, un tipo scontroso, lentigginoso e torvo. Ha ammesso di essersi recato piú volte su Korell, dopo che alcuni suoi compagni te l'hanno indicato come l'interlocutore dal quale ottenere le notizie che cerchi.

— Accomodatevi, mercante — gli ordini, sedendo a un tavolino appartato dell'astrobar.

Il mercante sorride gelido. Si sistema su una sedia e non si distende. — Se vogliamo parlare subito di affari, è meglio.

— Va bene, comincerò io. Allora, ditemi, che cosa avete fatto su Korell? Ho recuperato per via olovisiva una copia del vostro rapporto. All'epoca non ero ancora Capo dei Mercanti e non avevo accesso a queste informazioni. Ma riguardandolo ora, il vostro rapporto mi sembra assai incompleto.

— L'ho consegnato mesi fa. Allora il Capo Mercante in carica era rimasto soddisfatto.

— Sí — confermi strofinandoti pensoso la fronte con un dito. — Ma da allora le vostre attività si sono intensificate. Sappiamo bene che cosa state facendo, mercante. Sappiamo esattamente quante fabbriche state costruendo, e con quale fretta; sappiamo quanto vi costa. E c'è un palazzo che avete comperato alla periferia della capitale di Terminus. Vi dev'essere costato ben di piú del guadagno di un anno. Sappiamo anche quanto state spendendo per acquistare influenza nella società della Fondazione.

— E con questo? Avete dimostrato che le spie della Corporazione sono efficienti, ma nient'altro.

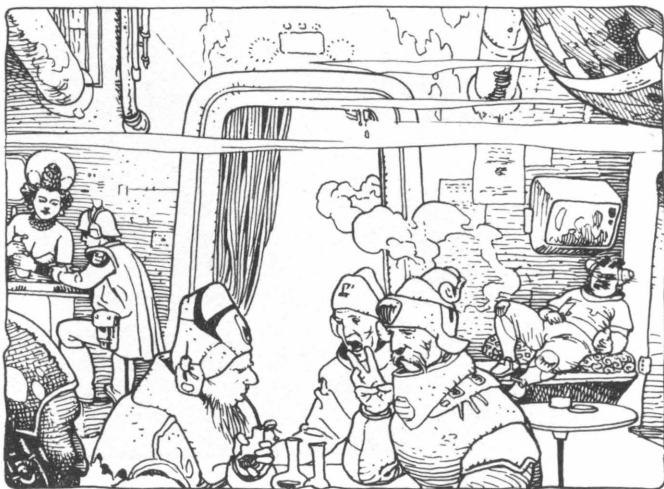
— Tutto ciò prova che avete molto piú denaro dello scorso anno. E che, per esempio, lo state ricavando da Korell senza che noi ne sappiamo niente. Dove trovate tutti quei soldi?

— Capo, non vi aspetterete che vi risponda, spero? — replica il mercante.

— No di certo.

— Lo immaginavo. Eppure ve lo voglio dire ugualmente. I miei soldi vengono direttamente dal tesoro di stato del Commodoro di Korell.

Questa risposta ha per te l'effetto dello scoppio di una bomba.

Continua la lettura alla nota **315**.

204

Quando ti vede di nuovo sulla porta, il vecchio sorride con tutt'altra espressione.

— Ho chiamato le guardie del Commodoro — afferma gravemente.

Non fai in tempo a reagire che senti una sirena in avvicinamento.

Ti ritroverai in piena colluttazione con le spietate guardie del Commodoro Asper alla nota **132**.

205

Serrano ti fa notare che purtroppo la risposta era sbagliata: perdi per questo un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se questo punteggio è ora negativo, leggi la nota **235**.

Per fortuna, le tue doti ti permettono di renderti conto in tempo di un clamoroso errore che stavi per commettere.

Sondi Miguel Serrano senza parere e ti rendi conto che è molto meglio se ti rechi domani di persona allo spazioporto alla nota **247**, a meno che tu non abbia un temperamento PASSIONALE, IMPULSIVO o SBRIGATIVO, nel qual caso anticipi la visita alla nota **333**.

206

Riesci a essere ammesso alla presenza del capotecnico, al quale dichiari di essere un ispettore dell'Accademia dei Quaranta.

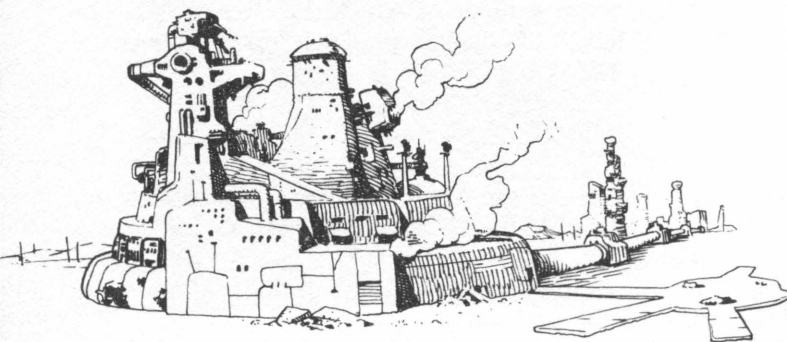
Ti guarda sospettoso e ti chiede naturalmente di dargliene una prova.

Se hai qualcosa in tasca proprio per questa occasione (controlla tra le ANNOTAZIONI sul *Diario personale*) tirala fuori e mostragliela alla nota **238**, in caso contrario leggi la nota **64**.

207

Nella tabella seguente troverai il numero di nota che dovrai leggere in funzione del numero di pesi che ritieni necessari.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
1 o 2	**201**
3	**337**
4	**321**
5	**75**
6	**163**
7	**25**
8 o piú	**265**

Se sei lontano dalla soluzione e non hai proprio idea di cosa rispondere, puoi chiedere al mercante la soluzione dell'enigma alla nota **155**.

208

Non siete ritornati verso la fabbrica, bensí hai seguito il tecnico in una casetta defilata e non lontana. È un edificio piccolo, a due piani, unito da un lato a un'enorme costruzione cubica senza finestre, che domina i capannoni della fabbrica. Passando di qui entri nella centrale attraverso un passaggio sotterraneo. Subito ti trovi in uno stanzone silen-

zioso la cui atmosfera è impregnata d'ozono. Per quindici minuti segui la guida senza parlare. Ma i tuoi occhi osservano attentamente ogni cosa. Non tocchi nulla. A un certo punto il tecnico ti rivolge la parola.

— Avete visto abbastanza? Non posso fidarmi molto dei miei subalterni.

— Davvero? — gli chiedi in tono ironico. — Comunque basta cosí.

Se hai INTUIZIONE e TALENTO leggi la nota **276**, se possiedi una sola di queste doti vai alla nota **94**, in caso contrario recati alla nota **162**.

209

Porta il tuo temperamento a INDIFFERENTE o a SBRIGATIVO a tua scelta sul *Diario personale*. Prosegui poi alla nota **335**.

210

Aumenta di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* per l'abilità con cui sei riuscito a raccogliere le notizie che ti interessavano e prosegui alla nota **170**.

211

Sei proprio sicuro di arrenderti a questo punto e di non voler nemmeno cercare di dare un tentativo di risposta al mercante?

Se hai cambiato idea recati alla nota **101**; in caso contrario sottrai subito tre punti di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi la nota **235**; altrimenti vai a leggere la nota **305**.

212

— Non ti sembra strana tutta la calma che regna qua fuori? — ti chiede Miguel Serrano, insospettito.

— Sí, ci ho pensato — rispondi. — Siamo arrivati qui senza noie. Forse non significa niente: tuttavia solo tre navi su trecento sono scomparse, in questo ultimo anno. La percentuale è piuttosto bassa. Ma può anche darsi che essi abbiano poche astronavi con armamento atomico e non osino esporle inutilmente finché non ne abbiano in numero sufficiente. D'altra parte, può anche significare che non possiedono affatto armi nucleari. O forse le hanno ma le tengono nascoste per paura che le scopriamo. Dopotutto, una cosa è commettere atti di pirateria contro astronavi mercantili con armamento leggero, un'altra è attaccare un inviato con le insegne ufficiali della Fondazione quando la sua presenza può significare che la Fondazione ha dei sospetti. Metti tutti questi argomenti insieme...

— Fermati un momento. — Serrano alza la mano. — Queste sono solo teorie: in sostanza dove vuoi arrivare?

— Dico che non dobbiamo aspettarci che siano loro a fare la prima mossa contro di noi. Siamo venuti su Korell per esplorare e ora sta a noi muoverci. Se ce ne ripartiamo da qui senza aver capito cosa sta succedendo, per loro è una vittoria.

Miguel Serrano ti guarda e riconosce che hai ragione.

— Peccato che non sappiamo nemmeno bene cosa dobbiamo cercare — mormora.

— Appunto questa è la parte piú interessante della missione — rispondi in tono convincente.

Prendi l'iniziativa alla nota **300**.

213

— Un solo mercante è un agente della Fondazione — comunichi con indifferenza. — Il nostro aiuto è sempre disponibile a questa politica che abbiamo appoggiato a lungo.

— Troppo a lungo! — ribatte con tono assai polemico il rappresentante di Siwenna dal fondo. — Questa politica è ormai superata, pericolosa e impossibile. Anche se si è dimostrata efficace nei confronti dei Quattro Regni, non è riuscita a imporsi in alcun altro mondo della Periferia.

Fa una pausa poi riprende con foga: — Quando riuscimmo ad assumere il controllo dei Regni, moltissimi furono gli esiliati. Essi sparsero per la Galassia la voce che Salvor Hardin si era servito della religione e della superstizione per rovesciare monarchie indipendenti. E se questo non fosse bastato, il caso di Askone, trent'anni fa, fu sufficiente a far comprendere alla gente la verità. Non esiste un governante, in tutta la Periferia, che non preferisca, adesso, farsi tagliare la gola piuttosto che permettere a

un prete della Fondazione di entrare nel suo territorio. Non si può forzare Korell, né alcun altro mondo ad accettare quello che non vuole.

Dopo questa dura requisitoria vai alla nota **73**.

214

Il mercante è di statura bassa e dal colorito delle guance sembra ben nutrito. Porta i capelli tagliati come un frate, disposti a corona intorno al cranio calvo. Gli anelli che porta alle dita sono grossi e pesanti e i suoi vestiti emanano profumo. — Ditemi subito che cosa volete. Devo occuparmi di molte cose importanti. Voi sembrate uno straniero... — Fa una smorfia seccato e ti guarda con un certo sospetto.

— Infatti sono un mercante della Fondazione — rispondi minimizzando. — Mi permetterei di porgervi questo piccolo regalo... — cosí dicendo tendi un pacchettino che l'uomo afferra prontamente.

Lo guarda. — Un ninnolo interessante. Potrei servirmene in qualche occasione.

— Ho con me doni molto piú interessanti.

Il mercante rimane pensoso per un momento, poi parla con tono seccato. — Ho capito benissimo dove volete arrivare. Non è la prima volta che mi succede. Mi offrite doni, denaro o qualche gioiello di seconda mano; oggetti che a vostro giudizio sono sufficienti a corrompermi — continua alzando la voce. — So che cosa chiedete in cambio. Molti hanno la vostra medesima idea fissa. Volete essere ammesso nel nostro gruppo, volete commerciare i vostri dannati macchinari atomici sulla libera Repubblica di Korell. Voi, mercanti rognosi di Terminus, tentate sempre di convincerci a tradire il nostro Ben Amato Commodoro!

L'indignazione dell'uomo è troppo studiata per essere genuina.

Se vuoi smascherarla vai alla nota **102**, in caso contrario non perdere tempo, tronca questa discussione e ritorna in piazza alla nota **182**.

215

— Ti interesserà conoscere che gli errori nelle memorie ottiche si manifestano soprattutto durante il processo di lettura. La scrittura risulta maggiormente protetta: si utilizzano due tecniche di rivelazione degli errori dette *read during write* e *read after write*, che controllano la scrittura dei dati mentre si formano sulla traccia. Per questo un laser di lettura segue immediatamente quello di scrittura ed è in grado di individuare gli errori non appena si verificano, confrontando con i dati ancora presenti in memoria. In caso di errore, se il dispositivo è del tipo riscrivibile si ripete l'operazione, altrimenti il settore viene contrassegnato come difettoso e i dati vengono riscritti nel settore successivo.

— Qual è la capacità di questi dischi ottici? — chiedi, visibilmente annoiato.

— Oltre dieci Gigabyte, registrati su due facce di un disco di trenta centimetri di diametro, con tempo d'accesso medio di novanta millisecondi e tasso di errore dell'ordine di uno su mille miliardi, allineato con la tecnologia magnetica. Ma tra le memorie ottiche non riscrivibili posso citarti anche i *juke box*, biblioteche di dischi ottici, in grado di gestirne automaticamente fino a un centinaio. Questi dispositivi si compongono di molti dischi e poche unità di lettura e sono in grado di montare automaticamente, sotto controllo software, un qualsiasi disco in una qualsiasi unità in tempi molto ridotti. La capacità di

queste unità si misura in Terabyte, sufficiente per la registrazione di un milione di libri da mille pagine ciascuno. I tempi medi di accesso di questi dispositivi variano tra i cento e i duecento millisecondi e il tasso di trasferimento dati va da 0,1 a un Megabyte al secondo.

Dopo aver aumentato un punto di COMPETENZA sul *Diario personale* prosegui alla nota **89**.

216

— Io potrei aiutarvi, sapete — sibila l'uomo con aria astuta.

— Come potete dirlo, giacché non sapete nemmeno chi sono e perché mi trovo qui? — domandi preoccupato.

— Se siete davvero un uomo della Fondazione come sembrate, dovreste sapere che esistono forze che giudicano i destini degli uomini e delle nazioni, per cui era inevitabile che prima o poi qualcuno giungesse qui su Korell per tenere gli occhi aperti: io so che cosa state cercando.

Un "oh!" di meraviglia esce dalla tua bocca mentre l'uomo continua: — È tutto scritto nel Piano...

— Il Piano Seldon! — esclami rapito e a bassa voce, incredulo di ritrovarne traccia proprio qui su Korell.

Non fai in tempo a chiederti chi sia l'uomo con cui stai parlando e come faccia a conoscere dettagli cosí segreti della storia della Fondazione, quando lui previene la tua domanda affermando: — Un grande popolo ha non il diritto, ma il dovere dell'ingratitudine. Anche se nessuno lo sa, io sono un agente della Fondazione.

La notizia non potrebbe lasciarti maggiormente colpito. Prosegui alla nota **136**.

217

— Ma in questo modo non ce la faremo mai, impiegheremo troppo tempo! — sbraita il capotecnico. Perdi purtroppo due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

— Forse potremmo provare in un modo diverso, con tre sole pesate — interviene il tecnico piú giovane.

Leggi come intende procedere alla nota **129**.

218

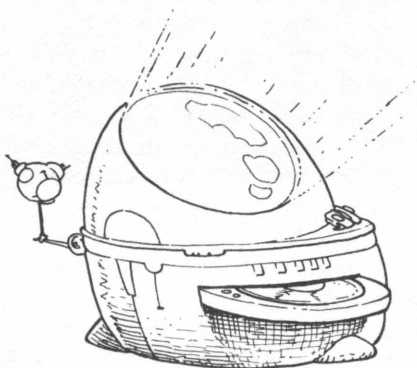
Il relatore che hai scelto di seguire sta spiegando l'origine del rivoluzionario dispositivo microelettronico in uso ancor oggi, denominato RTBT, ovvero *Resonant Tunneling Bipolar Transistor*.

— Da un punto di vista tecnologico, l'RTBT è un'applicazione diretta delle leggi della meccanica quantistica: inserendo un «sandwich quantico» formato da uno strato centrale di arseniuro di gallio dello spessore di ottanta ångstrom (cioè ottanta centomilionesimi di centimetro) in mezzo a due strati di arseniuro di alluminio di venti ångstrom ciascuno all'interno di un transistor convenzionale, si osserva che i livelli di energia all'interno del sandwich sono quantizzati. Esiste dunque un collegamento tra gli stati logici del transistor e i livelli energetici del sistema. In questo transistor la corrente in uscita ha diversi picchi in funzione della tensione in entrata: portando una curva di carico è possibile associare a ciascuno di questi picchi distinti uno stato logico stabile, identificato da zero, uno, due e cosí via, superando il limite della logica binaria.

S'interrompe un momento per asciugarsi il sudore

alla fronte poi riprende: — In questa direzione si apre la strada per un'integrazione senza precedenti, un ulteriore balzo nella miniaturizzazione e nella semplificazione sostanziale nel disegno dei circuiti e nel mondo della microelettronica. Dal punto di vista hardware è come avere un transistor con uno stato *off* e tanti stati *on*, diversi e distinguibili. Dopo il lavoro di ricerca dei fisici, fu compito degli ingegneri trovare il modo di realizzare questi dispositivi su scala industriale a costi accettabili per i costruttori di hardware, dopo di che la sfida passò agli informatici, chiamati a progettare algoritmi efficienti, cioè nuovo software per questo nuovo tipo di circuiti. Quando i transistor a piú valori cominciarono a diffondersi negli elaboratori in commercio, l'intera architettura dei computer ne fu rivoluzionata...

Anche la tua pazienza ha un limite. Ti alzi ed esci nell'atrio alla nota **10**.

219

Il disco ottico viola è recentissimo: le informazioni sono state trasmesse non piú tardi di ieri sera via ul-

traonde da un mercante della Corporazione che è riuscito a visitare un prigioniero su Korell.

Il disco riporta una registrazione non particolarmente nitida, perché ripresa con una minuscola videocamera che il mercante era riuscito a nascondersi sotto il cappello.

Si vede innanzitutto una panoramica della cella di David La Guardia. La cella è nuda ma sufficientemente ampia e bene illuminata.

— Non c'è male — dice il mercante, che non appare mai nella registrazione. — Ti trattano con i guanti.

La Guardia non bada all'osservazione sarcastica. — Ma come hai fatto ad arrivare fin qui? Sono stato messo in isolamento da piú di due settimane.

— E cioè dal giorno del tuo arrivo, eh? Bene, significa che chi comanda qui ha un punto debole. Mi ha fatto tanti discorsi sulla religione, che ho potuto convincerlo toccando anch'io quel tasto. Sono qui in veste di assistente spirituale. Strana gente, questi korelliani pii. Sono capacissimi di farti tagliare la gola, se gli fa comodo, ma esitano a mettere in pericolo la salvezza della tua anima. Basta semplicemente un po' di psicologia empirica, e un mercante deve conoscere anche questo.

La Guardia sorride soddisfatto. — Tra l'altro, tu sei stato in una scuola teologica. Hai ragione, sono contento che abbiano mandato te. Ma il Commodoro non s'interessa solo della mia anima. Non ti ha parlato di riscatto?

— Sí, ma solo vagamente — risponde il mercante. — Ha anche minacciato di mandarti alla camera a gas. Io sono stato sulle difensive: poteva anche avermi tesa una trappola. E cosí, si tratta di estorsione? Ma che cosa vuole?

— Oro.

Un “ooh!” di meraviglia si leva in sala. Ti rimetti dallo stupore alla nota **20**.

220

Sei uscito dalla cabina della tua astronave e ti guardi intorno nell’enorme desolazione dello spazioporto di Korell.

Miguel Serrano propone di separarvi: lui resterà a guardia dell’astronave, per evitare scherzi poco piacevoli, che potrebbero toglierci la via di fuga verso Terminus.

Se vuoi dirigerti alla taverna dello spazioporto che si apre vicino all’uscita leggi la nota **312**; se ti avvii a piedi in direzione del centro cittadino e del palazzo del Commodoro Asper vai alla nota **44**. Se preferisci scambiare ancora qualche parola con il tuo amico Miguel Serrano prima di muoverti recati alla nota **142**. Naturalmente puoi sempre rientrare nella cabina della tua astronave alla nota **300**.

221

In macchina, in privato, Miguel Serrano ti fa notare come il tuo prestigio di Capo Mercante abbia subíto un duro colpo con le concessioni strappate in mattinata. Devi per questo diminuire di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, vai a leggere la nota **235**.

Una volta arrivati al tuo appartamento, inviti Serrano a salire da te per continuare la discussione in una comoda poltrona del tuo salotto. Magro e non giovane, Serrano ricopre due importanti cariche nella Corporazione dei Mercanti.

— Eppure — riprende — non è colpa tua se sono

stati inviati alcuni agenti su Korell. Tu del resto non sei stato nemmeno informato sul numero, e credo tra l'altro che non abbia dato la risposta giusta all'assemblea.

— Questo proverebbe che non ne sono responsabile. Mi pare sia importante.

— Importante sí — riprende Serrano — ma senza conseguenze. Tutta la faccenda è un misero stratagemma, perché non c'è modo di prevedere come andrà a finire. È come calare un'esca sperando che qualcosa abbocchi.

— Spiegati meglio.

— C'è un rischio che bisogna correre. Se c'è stato un tradimento, vi debbono essere implicati uomini capaci. Se non c'è tradimento, ci occorre un uomo capace per scoprire la verità.

— Ma il tuo bicchiere è vuoto...

— No, grazie. Ho già bevuto abbastanza.

Riempi il tuo bicchiere e attendi pazientemente che Serrano ti riveli i suoi pensieri.

L'attesa è breve, come potrai vedere recandoti alla nota numero **141**.

222

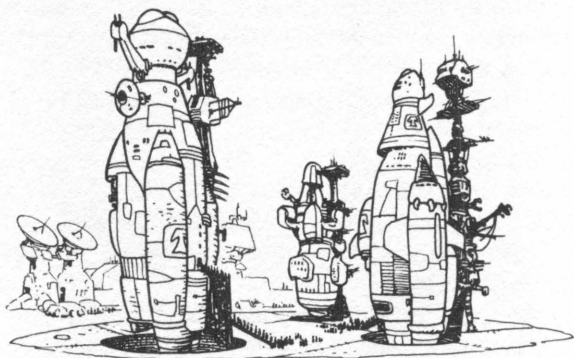
Il messaggio è del comandante dello spazioporto che, irritato, ti chiede di arrenderti, minacciando la distruzione della tua astronave.

Di colpo ti sono chiare le vere intenzioni della tattica dilatoria del Commodoro.

La tua decisione è rapidissima: metti le mani sui comandi e via!, l'astronave balza verso il cielo, inseguita dai fasci all'infrarosso che cercano di impostare una soluzione di tiro per le batterie dello spazioporto.

Puoi trarre un sospiro di sollievo: ce l'avete fatta!

Aumenta di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* per questo risultato.

Sei hai ABILITÀ e ORIENTAMENTO procedi alla nota **104**; se possiedi una sola di queste doti vai alla nota **126**; in caso contrario leggi la nota **314**.

223

— Questa è opera di spiriti malvagi! — La Commodora spegne l'interruttore e l'incanto svanisce. — Ho già fatto interrogare per mio conto quei mercanti che sono stati catturati e che teniamo rinchiusi nelle prigioni. Ne è emerso, guarda qua, che questo David La Guardia e un certo Batista Gonzalo sono entrambi agenti della Fondazione.

— Uhm... — il Commodoro legge con aria preoccupata il foglio di carta pieno di sigilli e di firme che sua moglie gli porge. — Le cose non stanno esattamente cosí, cara Licia. Sei saltata alle conclusioni troppo in fretta. Nella confessione che i nostri carcerieri hanno strappato ai prigionieri c'è scritto che entrambi sono agenti della Fondazione *oppure* entrambi non lo sono.

— Per me è evidente che lo sono — risponde la Commodora, irritata.

— Io invece penso che non lo siano — dice il Commodoro, temendo di veder sfumare l'allettante prospettiva di lucrosi guadagni. — Ad ogni modo l'unica cosa certa, comprovata da questi sigilli, è che una delle due alternative è vera, ma per il momento non sappiamo quale. Forse questa sera, durante il banchetto...

— Non ci sarà nessun banchetto, stasera — lo interrompe la Commodora, decisa. Poi emette un breve suono con un telecomando appeso alla catena d'oro che porta al collo.

Entra immediatamente nella stanza il luogotenente delle guardie della Repubblica incaricato della sicurezza nella residenza.

— Fate arrestare subito quel mercante — comanda la donna in tono autoritario.

Si vede ancora il Commodoro Asper uscire a testa bassa dal salone, prima che una serie di disturbi indichino la fine della registrazione.

Se vuoi visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, altrimenti vai alla nota **39**.

224

Non passa molto e la guardia del Commodoro deve distogliere la sua attenzione dall'ostessa per sedare la rissa. Speri che ciò sia un buon segno, ma purtroppo non è cosí. Mentre il tuo aggressore è ben conosciuto nell'ambiente, la tua pronuncia appare subito sospetta e le spiegazioni che porti non sembrano sufficienti.

Di tutta la baraonda della taverna, tu sei l'unico tratto in arresto dalla perfida guardia del Commodoro, che ti trascina ammanettato in città, verso il

posto di polizia all'ingresso della residenza del Commodoro.

Ti ritroverai in cella alla nota **84**.

225

Nel terzo volume della serie *Galactic Foundation Games*, ambientato circa centocinquant'anni dopo la nascita della Fondazione, ti calerai nei panni di un giovane mercante galattico. Tra studi, armamento della tua nave e missioni sugli sperduti pianeti della Galassia esterna dovrai districarti in un'avventura complessa, che vale tre Punti Seldon e ti farà vivere le vicende dei mercanti. Si tratta di un buon prerequisito a questo libro, il quale non richiede comunque la conoscenza di quanto è successo in precedenza per essere portato a termine e si può leggere come un'avventura a sé stante.

Vai ora alla nota **67**.

Ti alzi in piedi e guardi il segretario fisso negli occhi: — Ascoltatemi. Se sarà necessario assumerò il potere con la forza, proprio come fece Salvor Hardin cento anni fa. La Crisi Seldon non è ancora in atto; quando verrà, io dovrò essere allo stesso tempo Sindaco e Primo Sacerdote. Tutte e due le cose!

L'uomo si acciglia. — Cosa accadrà? Anche Korell sarà nostro nemico? Ma mancano ancora sei mesi alle elezioni.

Annuisci in silenzio. Poi riprendi: — Naturalmente. Ci dichiareranno guerra, probabilmente, anche se ci vorrà del tempo.

— Con astronavi ad armamento atomico?

— Che cosa credete? Le tre astronavi mercantili della Fondazione scomparse non sono state certo distrutte con pistole ad aria compressa. Ricevono le armi direttamente dall'Impero! È inutile che facciate quella faccia — prosegui dopo un momento di pausa. — Ho detto proprio l'Impero. Esiste ancora. È scomparso qui alla Periferia, ma al centro della Galassia è ancora in vita. Se facciamo un movimento falso possiamo benissimo ritrovarcelo fra capo e collo. Ecco perché io devo assolutamente essere eletto Sindaco e Primo Sacerdote. Sono il solo uomo che sappia come combattere questa crisi.

Il segretario inghiotte con difficoltà. — Che cosa farete per combatterla?

— Niente.

Il tuo interlocutore sorride incerto. — Bene! Tutto qui?

— Quando sarò a capo della Fondazione — rispondi secco — non farò assolutamente nulla. Proprio nulla: è il segreto per risolvere le crisi.

Se ora hai doti di CARISMA e PRESTIGIO vai

a leggere la nota **106**, se possiedi una sola di queste doti devi leggere la nota **286**, in caso contrario, per finire, recati alla nota **70**.

227

Il mercante di Komon ti racconta di essere stato una volta nello studio del Commodoro per trattare di affari. Anziché vendere la sua merce, però, fu costretto a partecipare a un gioco d'azzardo per il quale sembra Asper vada matto.

Si tratta di un gioco che fa uso di tre comunissimi dadi. Il giocatore decide l'importo che intende giocare, dichiara il numero su cui lo punta e poi lancia i dadi. Se il numero non compare, ha perso la somma giocata; in caso contrario ritira una, due o tre volte la posta quante sono le uscite del numero sui tre dadi. Puntando ad esempio cento crediti sul numero quattro, si vinceranno altri cento, duecento o trecento crediti a seconda che il numero sia comparso una, due o tre volte, perdendo la posta se il quattro non compare.

Dopo aver spiegato le regole, per vincere lo scetti-

cismo del mercante, il Commodoro esclamò: — Che diffidenza! La probabilità che il vostro numero compaia una volta è 1/6, quindi tirando tre dadi è 3/6, cioè il cinquanta per cento... Non ci perdete niente in media, anzi guadagnate tutte le volte che il vostro numero esce doppio o triplo...

Il mercante ti chiede se secondo te questo gioco è conveniente o meno per il banco.

Se rispondi di sí, vai a leggere la nota **261**; se no la nota **43**; se pensi che il gioco sia equo, cioè che alla lunga nessuno guadagni o perda, vai invece a leggere la nota **19**.

228

Ascolti il segretario del Sindaco con attenzione, poi prendi la parola nel silenzio teso della sala.

— Sí, ho saputo della vostra campagna per dare ai mercanti una rappresentanza diretta nel Consiglio cittadino di Terminus. Sarebbe la prima volta. Ma perché proponete a me una candidatura alle prossime elezioni, Tarki?

Jorane Tarki, anche lui straniero in quanto originario di Daribow, è stato tra i primi che hanno ricevuto un'educazione laica alla Fondazione. Ne è molto fiero e non manca mai di farlo notare.

— So benissimo quello che sto facendo — risponde. — Vi ricordate quando vi ho incontrato per la prima volta, l'anno scorso?

— Al Congresso dei Mercanti.

— Esattamente. Eravate voi a dirigere la riunione. Ho visto come avete messo a tacere quella banda di asini e come li avete tirati tutti dalla vostra parte. Siete popolare anche tra le masse della Fondazione. Avete fascino, o perlomeno hanno fascino le vostre avventure, che è la stessa cosa.

— Va bene — rispondi. — Ma perché proprio adesso?

— Perché questo è il nostro momento. Sapete che il Ministro per il commercio ha rassegnato le dimissioni? La notizia non è stata ancora resa pubblica, ma non passerà molto tempo.

— E voi come lo sapete?

Vai alla nota **346** per la risposta.

229

Se hai ASTUZIA oppure INTUIZIONE, uno dei mercanti che hai fermato ti porta delle notizie interessanti alla nota **119**; in caso contrario, per pura ubbidienza che ti è dovuta in virtú della tua carica, raccogli qualche pettegolezzo alla nota **203**.

230

Sei venuto a sapere che Thea propone un'alleanza operativa. È certamente di Locris e sostiene di chiamarsi Wirtz.

Inoltre il signor Lopez lavora alla fusione nucleare. Non è né di Korell né di Askone. Non si chiama né Walter né Jean.

Prosegui alla nota **82**.

231

— Le tecnologie di *word processing* hanno automatizzato soltanto la produzione di una parte dei documenti interni — incomincia il giovane Sasmel. — Per abbracciare entrambe le categorie bisogna procedere in due direzioni. Da un lato è necessario trovare un modo di elaborare i restanti documenti interni, costituiti da disegni, grafici e in generale in-

formazioni non testuali: per quest'area esistono software dedicati al disegno a mano libera, ai pacchetti grafici, ai disegni tecnici, ma allo stato attuale esiste una scarsa integrazione di questi prodotti con i sistemi informativi.

— E dall'altro lato? — domandi fingendo interesse.

— Bisogna prendere in considerazione i documenti esterni, che si presentano in forma assai eterogenea, comprendendo manoscritti, dattiloscritti, figure, schizzi, appunti, firme eccetera. Qualche passo verso l'automazione dell'archiviazione dei documenti nel suo complesso è stato fatto fin dall'epoca imperiale con la microfilmatura: molti si sono dotati allora di dispositivi di uscita su microfilm per sostituire la stampa di voluminosi tabulati con piú maneggevoli rotoli di pellicole. Questo modo di operare ha risolto soltanto un problema, quello dello spazio occupato dagli archivi, lasciando però inalterata la difficoltà vera, e cioè quella dell'elaborabilità dei documenti cartacei. Per questa ragione la nicchia costituita dalla tecnologia del microfilm si è presto saturata e si è avviata verso l'estinzione in mancanza di rinnovamenti tecnologici sostanziali.

— Ci sono altre soluzioni valide per documenti esterni stampati o dattiloscritti? — chiedi.

Avrai una risposta alla nota **114**.

232

— Sono un inviato del Capo dei Mercanti della Fondazione! — dichiari, bluffando, al luogotenente delle guardie del Commodoro.

La tua presentazione fa naturalmente effetto e riesci a essere ammesso tra i pochissimi con i quali

oggi il Commodoro Asper scambierà qualche parola alla nota **176**.

233

— Bisogna ragionare con un po' di sagacia — incomincia il mercante. — Basta scomporre il prodotto, e cioè trentasei, in fattori primi, osservando che $36=3\cdot3\cdot2\cdot2\cdot1$. Quali sono allora le diverse terne di età compatibili con il vincolo del prodotto?

— Sono 9-2-2, 6-3-2, 4-3-3, 18-2-1, 12-3-1, 36-1-1, 9-4-1, 6-6-1 — rispondi dopo un attimo di riflessione.

— La somma delle tre età è differente per ogni terna, fatta eccezione per la prima e l'ultima, per le quali risulta in entrambi i casi pari a tredici: proprio questo era il numero del mio segnaposto e per questo mi trovavo nell'impossibilità di rispondere. L'informazione in piú, e cioè l'esistenza di una nipote maggiore per età, mi portò facilmente a comprendere che le età dei nipoti del Commodoro erano rispettivamente nove anni la maggiore e due anni i due gemelli minori.

Ammirato dalle capacità del giovane, devi diminuire di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Leggi ora la nota **100**.

234

— Comunque, mio caro e grazioso signore — continua la donna con voce tagliente e aria torva — ho saputo che finalmente ti sei deciso a preparare la guerra contro quei trafficoni della Fondazione.

— Davvero? — osserva il Commodoro ironico.

— ... ho saputo che finalmente ti sei deciso a preparare la guerra contro quei trafficoni della Fondazione. — (234)

— E che cos'altro hanno saputo le tue preziosissime orecchie?

— Abbastanza, mio nobile marito. So che hai radunato il Consiglio per conferire con i tuoi ministri. Veramente ottimi consiglieri — aggiunge con ira malcelata. — Un branco di idioti ciechi e tremanti, attaccati al denaro, disperazione e scorno di mio padre.

— E qual è stata, mia cara — chiede il Commodoro con gentilezza — la fonte cosí sicura delle tue informazioni?

Licia sorride ironica socchiudendo gli occhi. — Se te lo dicessi, il mio informatore diventerebbe presto un cadavere.

— D'accordo, a modo tuo, come sempre. — Il Commodoro alza le spalle e fa per allontanarsi. — E per quanto riguarda tuo padre, temo sinceramente che sfoghi la sua ira negandomi altre astronavi.

— Ancora astronavi! — replica la moglie improvvisamente adirata. — Ma non ne hai già cinque? Non negare. So bene che ne hai cinque e che te ne è stata promessa una sesta.

— È un anno che l'aspetto.

Forse questa è un'informazione interessante, e non va dimenticata.

Prosegui alla nota **110**.

235

Il tuo punteggio di COMPETENZA è sceso sotto zero. Non sarebbe dovuto succedere: purtroppo ora è tardi per recriminare.

La tua avventura finisce con questa nota. Per trovare un percorso migliore dovrai proprio ricominciare dall'inizio.

236

— Avete qualche progetto preciso? — insiste il segretario.

— No.

— Avete almeno un piano di massima?

— No.

— Allora...

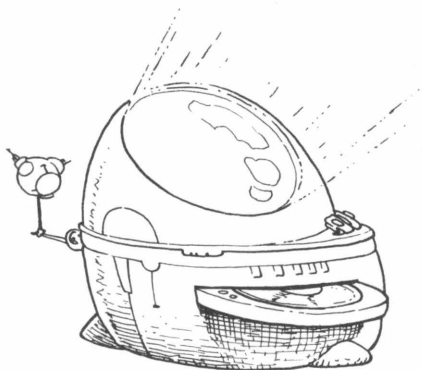
— Allora, niente — rispondi irritato. — Hardin una volta disse: «Per riuscire non basta avere un piano. Bisogna anche saper improvvisare.» Ebbene, io improvviserò.

— Siete matto! — sbraita allora Jorane Tarki.

— Ci sarà la guerra... — incominci torvo.

— La guerra?

Spiegati meglio alla nota **330**.

237

Sta a te adesso fornire una risposta, sulla base degli indizi emersi nel corso dell'esame delle testimonianze sui dischi ottici.

Consulta la tabella seguente per sapere quale nota leggere a seconda della risposta che intendi dare.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Nessun mercante	**323**
Un mercante	**213**
Due mercanti	**27**
Tre mercanti	**249**
Quattro mercanti	**88**
Cinque mercanti	**145**

Se non sai cosa rispondere, puoi ritornare alla nota **107** per visionare qualche altro disco ottico, oppure, in caso di estrema necessità, proclamare una sospensione della riunione per una decina di minuti, allo scopo di consultarti con il tuo amico Miguel Serrano alla nota **347**.

238

Il piccolo oggetto a forma di losanga sembra convincere il tecnico, che però ti guarda da sotto in su dicendo:

— La nostra Corporazione mi ha avvisato proprio poco fa che sono stati messi in circolazione alcuni distintivi contraffatti, per cui, con grande rammarico, dovrò essere prudente, o eccellentissimo. Permettetemi di rivolgervi una sola domanda e non offendetevi per il mio ardire, ve ne prego.

Lo guardi con una certa preoccupazione, che cerchi ovviamente di dissimulare. — Dite pure.

— Quanti anni or sono avvenne l'ultima visita ufficiale agli impianti da parte di tutti i membri della nobile Accademia?

Resti un momento pensieroso. Se hai la risposta, recati alla nota corrispondente, in caso contrario leggi la nota **188**.

239

L'uomo ti sussurra di essere della Mossod, la società segreta che raduna su Korell tutte le forze di opposizione al Commodoro Asper. Ti chiede di far conoscere dalle colonne del *Quotidiano di Terminus* l'esistenza di questa forza politica, intervistando alcuni dei suoi membri piú rappresentativi.

— Come potrei fare a mettermi in contatto con loro? — domandi preoccupato.

— È molto semplice. La parola d'ordine della Mossod è «Quante informazioni?» e la risposta è «Duecento!».

Non fai in tempo a udire altro perché perdi di vista l'uomo mentre vieni trascinato verso le prime file alla nota **176**.

240

Riesci a salvarti per un pelo dall'essere schiacciato dalla folla inferocita. Tutto intorno a te giacciono numerosi morti e feriti. L'udienza, naturalmente, viene sospesa.

Pesto e grondante di sangue devi ricorrere anche tu alle guardie del Commodoro per farti medicare.

Quando parecchio piú tardi la situazione si è normalizzata, l'udienza del Commodoro può finalmente riprendere alla nota **274**.

241

Hai indicato come mentitore il mercante di Dari-

bow: guadagna due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Il tuo ragionamento è stato semplice, ma efficace: il mercante di Locris è innocente, perché lo afferma per due volte, la prima in maniera diretta, la seconda quando si lamenta di essere calunniato. Pertanto l'affermazione sul suo conto fatta dal mercante di Konom è falsa: le altre affermazioni di costui devono quindi essere vere, in particolare quella in cui nega di conoscere da tempo l'askoniano. Se dunque è falsa questa affermazione dell'askoniano, devono essere vere le altre due, e in particolare la terza, quella che accusa direttamente di sporchi traffici su Korell il mercante di Daribow.

Dopo aver sistemato questa faccenda procedi all'interrogatorio per conoscere quanto possibile delle abitudini di Korell dall'incriminato. Se hai un temperamento INTRAPRENDENTE, RAZIONALE o RIFLESSIVO troverai queste informazioni alla nota **303**; altrimenti leggi la nota **100**.

242

Durante la pausa nell'atrio sei riuscito ad appurare alcuni fatti: Walter non si chiama né Martini, né Wirtz; dice di essere di nazionalità siwenniana e di non proporre un'alleanza aggressiva ai danni del Commodoro Asper.

Inoltre sai per certo che la persona che si occupa di consulenza tecnologica propone un'alleanza minoritaria.

Procedi alla nota **6**.

243

Prima che tu possa esercitarti a scoprire gli hobby

dei tre personaggi, il mercante ti assicura che la soluzione non è difficile, e può essere trovata correlando le informazioni ed escludendo i casi impossibili. Risulta che il Commodoro è guidatore di astronavi sportive e collezionista di gioielli antichi, la moglie Licia cacciatrice di nyak e appassionata di musica siderale, il luogotenente della guardia del palazzo tiratore a segno e studioso di leggende preimperiali.

Devi perdere un punto di COMPETENZA per la tua poca tempestività. Se il punteggio sul *Diario personale* è sceso sotto zero, vai alla nota **235**; altrimenti leggi la nota **100**.

244

— Siwenna! — hai comandato con decisione rivolto al computer di rotta.

— Ma Siwenna non è piú la capitale del settore normannico. La carta ti ha dato indicazioni sbagliate. Le stelle non cambiano di molto il loro corso, ma i confini politici sono meno stabili — interviene Serrano.

— Male, molto male — borbotti, facendogli capire che non hai gradito l'interruzione. — Sai per caso quanto è lontana la nuova capitale?

— È su Orsha II. A venti parsec da qui. A quando risale la tua carta?

— Centocinquant'anni.

— Troppo vecchia — sorride Serrano. — Da allora molte cose sono cambiate. Conosci la storia di questi pianeti?

Scuoti il capo in silenzio.

— Sei fortunato — continua Serrano. — Sono stati tempi terribili quelli, per tutte le province, tranne durante il regno di Stannel VI, morto ormai da cinquant'anni. Da allora non ci sono state che rivol-

te e rovine, rovine e rivolte. Temo di apparire noioso a raccontartele.

— Rovine? — chiedi improvvisamente. — Non sembra che queste province si siano impoverite.

— Se si giudica in assoluto, no. Le risorse di venticinque pianeti ricchi non si consumano in breve tempo. Ma se facciamo un paragone con il benessere di cent'anni fa, allora ci accorgiamo che hanno disceso la china di parecchio: e non ci sono segni di miglioramento.

Annuisci tristemente in silenzio e passi alla nota **38**.

245

Il disco ottico nero contiene una registrazione dell'arresto di Charles Lindon allo spazioporto di Korell. Si vede l'interno della nave spaziale, con il mercante nella cabina di guida mentre ronza il segnale delle comunicazioni interne. Lindon si gira di scatto e sintonizza il ricevitore. Sullo schermo televisivo appare la faccia dura del sergente di guardia.

— Parlate, sergente.

— Scusatemi, signore — dice il sergente, imbarazzato. — L'equipaggio ha accolto a bordo un missionario della Fondazione.

— Che cosa? — Lindon impallidisce.

— Un missionario, signore. Ha bisogno di essere ricoverato in infermeria...

— Tra poco ci sarà piú d'uno che avrà bisogno dell'infermeria. Ordinate agli uomini di mettersi ai posti di combattimento.

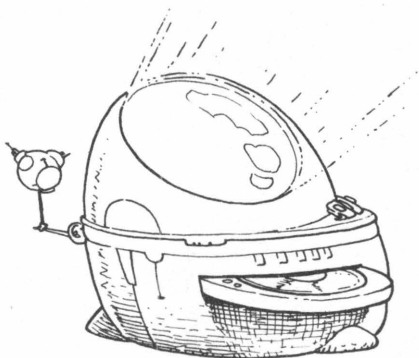
La sala di soggiorno dell'equipaggio è quasi vuota. Cinque minuti dopo l'ordine, anche gli uomini del turno di riposo sono pronti dietro ai loro cannoni. La velocità è la principale virtú per chi si avventura negli spazi interstellari della Periferia e in modo particolare è un indispensabile attributo dell'equipaggio di un Capo Mercante.

Lindon entra e si ferma a guardare il missionario con attenzione.

Lancia anche un'occhiata al tenente di guardia, il quale, a disagio, si rivolge allora con la faccia scura al sergente che gli sta a fianco.

Il mercante fissa ancora il tenente e gli dice: — Radunate qui tutti gli ufficiali a eccezione degli addetti al tiro. Gli uomini rimangano ai pezzi in attesa di ulteriori istruzioni.

Per sapere gli sviluppi di questa pericolosa situazione, prosegui la lettura alla nota **59**.

246

Non appena ti sei avvicinato al tavolo dei mercanti, la lite che da tempo era nell'aria scoppia improvvisa e violenta.

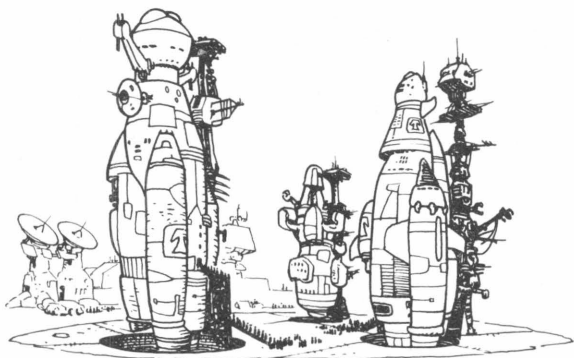
Non riesci nemmeno a schivarti: sei preso in mezzo e fatto oggetto di alcuni energici manrovesci da parte di un omone che sembra abbia voglia soltanto di menare le mani.

Cosí è, purtroppo, come potrai dolorosamente leggere alla nota numero **224**.

247

Ed eccoti allo spazioporto, a un tavolino dell'astrobar assieme a due mercanti che conosci da lungo tempo. Il primo è un tipo alto, avventuroso, di poche parole; il secondo è invece un fifone grassottello e dalla lingua lunga. Chiedi a tutti e due se abbiano

notizie recenti sulla situazione di Korell. Entrambi tacciono pensierosi.

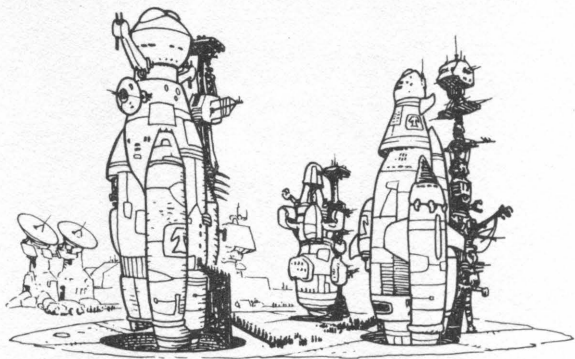
Se solleciti a parlare il mercante piú alto recati alla nota **123**, in caso contrario leggi la nota **71**.

248

Apostrofi a gran voce il Commodoro dal fondo della sala, nel tentativo di farti notare. Purtroppo non ti sente e l'unica conseguenza è che riesci a richiamare su di te l'attenzione del luogotenente della guardia, che non la smetterà d'ora in poi di tenerti d'occhio.

Sottrai due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* per questa infelice uscita. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi la nota **235**, altrimenti procedi alla nota **158**.

249

— Sono in tre gli agenti della Fondazione tra quei mercanti e se volete vi faccio anche i nomi. — La tua voce è caduta nel silenzio piú teso e sembra aver fatto effetto.

La riunione si scioglie e ti puoi ritirare nel tuo studio alla nota numero **65** accompagnato dal fido Miguel Serrano.

250

All'improvviso il segnale dello spazioporto passa sul rosso. Guardi fuori dall'oblò dell'astronave e scopri una moltitudine di gente che si sta radunando per impedirvi la partenza. Miguel Serrano ti guarda con espressione interrogativa.

— Non posso farci niente, Miguel. Francamente per me questo incidente puzza molto. Non hai notato niente di strano?

— Strano?

— Questo spazioporto si trova in mezzo a una regione selvaggia e non è vicinissimo alla capitale. E improvvisamente si raduna una folla enorme. Da dove? Come hanno fatto?

— Già, come? — fa eco Serrano.

— E se fosse tutto un piano della polizia segreta di Korell per prenderci?

— Forse una dimostrazione di ostilità contro la Fondazione...

— Forse! O forse lo scopo è quello di trattenerci in attesa di chissà cosa, magari che il cielo si oscuri e una loro nave con armamento atomico, in missione chissà dove, rientri e ci finisca...

— È un'ipotesi piuttosto fantasiosa.

Il microfono interno ronza. Stacchi subito il ricevitore.

— È una comunicazione ufficiale! — esclami alla nota numero **342**.

251

— Questi problemi non fanno per me — ti schermisci, ma l'espressione di compatimento che ti rivolge il mercante ti costringe a perdere subito un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi la nota **235**.

— E va bene, ve lo dirò io — ti concede l'uomo.

Prosegui alla nota **327** per conoscere la risposta.

252

— Sono un mercante e sono nato a Konom, non su Terminus. Il denaro è la mia religione. Tutto il misticismo e le fandonie dei missionari mi annoiano, anzi sono lieto che anche voi le rifiutiate. Mi riesce piú facile trattare.

Il Commodoro scoppiò in una gran risata. — Ben detto! La Fondazione avrebbe dovuto affidare da tempo i suoi interessi a uomini come voi. — Appoggiò amichevolmente una mano sulle larghe spalle del mercante, spingendolo verso un tavolino. — Venite, voglio farvi vedere che anch'io so trattare affari. Guardate queste monete.

Il fare ammiccante del Commodoro insospettí un po' il mercante, che domandò: — Cos'ha di strano questo mucchio di nove monete da un credito? A me sembrano uguali.

Il Commodoro gli indicò un bilancino a due bracci, senza pesi.

— Qualcosa di strano c'è — rispose il Commodoro. — Una di queste monete è falsa e pesa leggermente meno delle altre. Con quante pesate siete in grado di individuarla con certezza?

Resti un attimo pensieroso dopo questo racconto, anche perché è chiaro che il mercante ti sta sfidando e aspetta una risposta da te. Concentrati e vai a leggere la nota **21**.

253

Se il tuo temperamento è SCHIVO o SOGNATORE portalo subito a RISERVATO e prosegui entrando poi nella sala di riunione.

Il segretario e gli altri consiglieri si alzano tutti in piedi in segno di saluto mentre prendi posto sulla tua poltrona di Capo Mercante.

Chiudi lo schermo visivo e ti appoggi allo schienale della poltrona.

— Signori, buongiorno — esordisci con voce calma e profonda.

Prosegui alla nota **124**.

254

Se hai ASTUZIA oppure TALENTO strisci senza farti vedere alle spalle di uno dei consiglieri alla nota **322**, altrimenti ascolti il discorso del Commodoro fino alla fine alla nota **48**.

255

— Un momento — esclami alzando la voce. — Intanto non si tratta di tutti i mercanti della Corporazione, ma solo di una minoranza, tra l'altro di volontari. — La tua voce amplificata dal microfono si fa piú acuta. — In secondo luogo non siamo noi che li scegliamo: non ne siamo nemmeno al corrente. È il Sindaco di Terminus che gestisce la faccenda per-

ché, ripeto, questi mercanti diventano agenti della Fondazione e vengono pagati da essa per il rischio che corrono.

— Noi vogliamo vendere macchine che abbiano valore di per sé, macchine da usare apertamente, qualcosa che spinga questi pianeti barbari della Periferia a interessarsi dell'energia atomica — interviene il rappresentante di Terminus. — Non vogliamo mettere a repentaglio la vita né la carriera dei mercanti. Comunque, veniamo ai fatti, signor Serrano.

— Per una questione di protezione delle missioni contro possibili fughe di notizie, che purtroppo si sono già verificate, non siamo in grado di sapere con esattezza quali tra i mercanti imprigionati trasportassero macchinari atomici proibiti su Korell - e quindi fossero agenti della Fondazione - e quali invece commerciassero oggetti ammessi. Abbiamo notizie vaghe, che sembrano contraddittorie.

Tutti gli occhi sono puntati su di lui quando, inforcando un paio di occhiali, ti porge sei dischi ottici dai colori diversi. Sono le uniche testimonianze pervenute dai mercanti imprigionati.

È tuo compito visionarle pubblicamente, nell'ordine che ritieni opportuno. Recati alla nota **107** per stabilire la sequenza di proiezione.

256

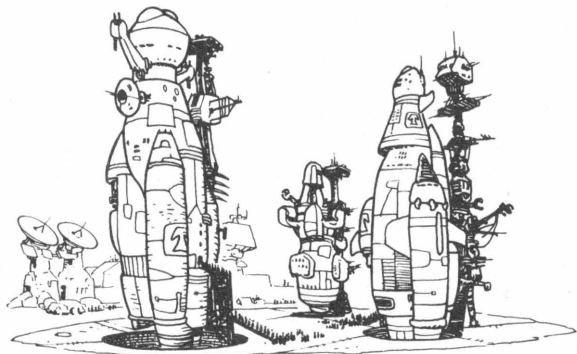
L'aver abbandonato lo studio delle possibili alleanze senza aver prima trovato il bandolo della matassa non ti fa certo onore.

Sottrai subito tre punti di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**. Prosegui poi alla nota **348** per vedere la soluzione.

257

Miguel Serrano si rifiuta categoricamente di andare in vece tua allo spazioporto per tastare il polso della situazione. Sostiene che è il primo compito di un Capo Mercante e aggiunge che a questo punto la tua posizione è seriamente in pericolo. Sottrai altri quattro punti di COMPETENZA sul *Diario personale* per questa infelice decisione, che devi comunque rimangiarti. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**.

Accettato poi mestamente il consiglio di Miguel Serrano, ti rechi di persona allo spazioporto alla nota numero **333**.

258

— La storia della scienza è costellata da scoperte rivoluzionarie, che hanno cambiato la tecnologia e con essa la nostra vita di ogni giorno — incomincia un giovane relatore con la barba. — Tra le pietre miliari della tecnologia preimperiale va senza dubbio ricordata l'invenzione del transistor, ad opera di alcuni ricercatori di un oscuro pianeta del settore di Sirio.

Si schiarisce la voce e continua: — Coronando un anno di esperimenti, tre ricercatori realizzarono un «omino a tre gambe» in grado di amplificare o di bloccare la corrente posta in ingresso. Come in molti altri casi di scoperte veramente rivoluzionarie, ci vollero anni per vedere i transistor soppiantare la precedente tecnologia delle valvole. La storia della scienza non riposa comunque sugli allori. Cent'anni dopo, infatti, negli stessi laboratori venne realizzato un prototipo...

Non ascolti il resto del discorso perché noti un insolito movimento verso la porta d'uscita.

Ne approfitti anche tu e ti ritrovi subito nell'atrio alla nota **10**.

259

— Ma sí — incominci. — Una delle caratteristiche della luce laser è la facilità di focalizzazione della piena potenza del fascio su aree di dimensioni assai contenute. Viene impiegata in molti campi dove si rende necessario combinare un elevato livello di risoluzione spaziale con una notevole rapidità nel trasferimento dell'energia. Oltre alla diffusione di supporti ottici per la riproduzione digitale del suono, ben presto si incominciò a manifestare interesse per le tecniche di memorizzazione ottica di immagini e dati. Naturalmente c'è bisogno di una speciale apparecchiatura laser per la lettura e la scrittura e di supporti che, come i dischi magnetici, permettono l'accesso diretto ai dati.

Miguel Serrano ti guarda ammirato. — Le tue conoscenze mi sorprendono — esclama.

Aumenta di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale*.

— Non ho ancora finito — gli rispondi ridendo.

— Se ti può interessare, un disco ottico è solitamente costituito da un substrato in vetro, alluminio o mylar, ricoperto da uno strato di metallo dello spessore di trenta-cinquanta nanometri. Un fattore importante per determinare la sensibilità del supporto di registrazione è la frazione di luce incidente che viene assorbita dal supporto stesso. In una struttura a singolo strato, circa il quaranta per cento del fascio incidente può venir riflesso ed è questo il motivo per cui sono stati studiati rivestimenti antiriflesso. Lo studio dei materiali adatti per la preparazione del disco è cruciale nella memorizzazione ottica: la densità dei dati memorizzati è cosí alta che un minimo difetto può portare a una perdita di significatività.

Continua alla nota **80**.

260

Se hai INTELLIGENZA e INTUIZIONE puoi sopperire alle doti che ti mancano e riuscire ugualmente a essere ammesso nella sala grande delle udienze alla nota **196**; in caso contrario purtroppo devi leggere la nota **98**.

261

Hai un ottimo intuito: la meraviglia del mercante ti vale due punti di COMPETENZA che puoi aggiungere subito sul *Diario personale*.

Leggi a questo punto la nota **177**.

262

Purtroppo la situazione si sta mettendo male e rischi di passare i tuoi giorni in una cella su Korell.

Se hai ABILITÀ e INTELLIGENZA vai alla nota

52; se possiedi una sola di queste doti recati alla nota **324**; in caso contrario leggi la nota **96**.

263

— Andò a finire che cercò di imbrogliarmi, naturalmente — continua il mercante. — Prima di pagare il compenso pattuito, il Commodoro mi propose di pesare, con una normale bilancia a due bracci, un certo numero di monete da un credito, contenute in un sacchetto. Senza porre alcun limite al numero di pesate, né al modo in cui le pesate stesse potevano venir effettuate, mi chiese qual era il numero *minimo* di pesi diversi necessario per determinare con sicurezza il contenuto di un sacchetto con dentro meno di ventisette monete.

— E allora che cosa avete risposto? — chiedi interessato.

— Provate a rispondere voi, se ne siete capace — ti sfida il mercante alla nota **207**.

264

Gonzalo indica una piccola scatola racchiusa in una custodia di metallo. Il tecnico alza lo sguardo e, rosso in faccia, esclama: — Signore, io sono un tecnico specializzato! Da piú di vent'anni sono addetto alla custodia degli impianti. Ho studiato sotto la guida del grande Bler dell'Università di Trantor. Se avete la spudoratezza di venirmi a raccontare che questa scatola, grande come una noce, contiene un generatore atomico, vi farò arrestare.

— Allora spiegatemi voi come funziona. Io dico che non manca niente. — Il tecnico arrossisce mentre si allaccia la cintura ai fianchi. Gonzalo gli indica l'interruttore. Intorno all'uomo si accende l'alone

fosforescente. Raccoglie il disintegratore, lo regola al minimo. Poi chiudendo gli occhi se lo punta sulla mano e preme il grilletto. La mano rimane intatta.
— E che cosa accadrebbe se io vi sparassi, adesso? — chiede.
— Provate! — risponde Gonzalo. — Non crediate che abbia solo quello scudo. — Immediatamente viene circondato da una nuova cortina luminosa.
È un attimo: vistosi sconfitto, il tecnico korelliano si precipita su un pulsante del pannello di controllo della centrale e fa scattare l'allarme generale. Le guardie del Commodoro Asper giungono sul posto a tempo di record alla nota **121**.

265

Purtroppo non hai saputo rispondere con precisione alla domanda.
Perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.
Procedi poi alla nota **100**.

266

Il discorso della Commodora non aggiunge molto a quanto già espresso dal marito. Mentre osservi che il consigliere con cui avevi parlato è sparito praticamente nel nulla, viene il momento di chiudere l'udienza e in pochi attimi ti ritrovi sulla piazza prospiciente il palazzo alla nota **182**.

267

La confusione in sala è cosí forte che la riunione rischia di sfuggirti di mano a questa notizia. Se non

hai un temperamento INDECISO né PAUROSO, però, riesci a riportare sotto controllo la discussione e a ridare la parola a Miguel Serrano che stava parlando alla nota **171**.

In caso contrario devi leggere la nota **329**.

268

Una volta in libertà hai naturalmente riaccompagnato Miguel Serrano fin sull'astronave, salendo a tua volta in cabina. Trascorso il tempo necessario acciocché la sorveglianza della guardia dello spazioporto si sia allentata, ti ritrovi a scegliere sul da farsi alla nota **300**.

269

— Mentre la tecnica *write once* ha ormai raggiunto un buon grado di affidabilità, comparabile con quella dei supporti magnetici, sono ancora necessari progressi nel settore delle memorie riscrivibili prima di permetterne una diffusione commerciale: tra que-

ste le piú promettenti sembrano essere la tecnica magneto-ottica e quella del cambiamento di fase.

— Però, Miguel, parli come l'*Enciclopedia Galattica*. Da dove deriva tutta questa tua conoscenza?

— È il mio hobby. Ho scritto alcuni trattati sull'argomento — risponde sorridendo. Poi riprende il tono dottorale: — Con la tecnologia magneto-ottica il supporto non viene fisicamente alterato: il laser riscalda un punto prestabilito della superficie fino a che raggiunge la *temperatura di Curie*...

— Cosa?

— Quel valore in cui la coercitività è nulla e il mezzo risulta piú suscettibile alle variazioni dello stato di magnetizzazione. La testina di lettura/scrittura contiene un diodo laser a semiconduttore e una bobina la cui funzione consiste nel produrre un moderato campo magnetico, usualmente da cento a seicento œrsted. Quando il laser colpisce la minuscola area prescelta, a causa dell'effetto congiunto del campo magnetico e dell'elevata temperatura, questa perde la sua magnetizzazione originaria, permettendo cosí alle particelle di allinearsi con il campo verticale applicato. Quando il fascio laser viene allontanato dalla cella-bit, la temperatura decresce, ma tuttavia persiste la magnetizzazione indotta. In condizioni normali di temperatura, la superficie del supporto non è cancellabile.

— E per rileggere? — chiedi incuriosito.

— La lettura viene effettuata con una potenza minore per evitare il riscaldamento del supporto. La superficie magnetizzata provoca la rotazione del piano di polarizzazione della luce a seconda della direzione del campo magnetico del supporto per *effetto Kerr*. La cancellazione è analoga alla registrazione, ad eccezione della direzione del campo magnetico esterno.

Se vuoi sentire come prosegue leggi la nota **83**; altrimenti recati subito alla nota **117**.

270

Nella casa c'è solo un vecchio, troppo vecchio per avere ancora paura. Dopo gli ultimi sommovimenti politici, si è evidentemente ritirato ai margini della civiltà con quanto gli basta per vivere. Niente può intimorirlo perché non ha nulla da perdere. Non attribuisce nessun valore alla vita, perciò ti guarda senza scomporsi mentre entri con piglio deciso nella sua casa.

Gli rivolgi la parola alla nota **184**.

271

È chiaro che il mercante vuole misurare la tua prontezza e ti chiede il numero totale di fratelli e sorelle nella famiglia del Commodoro Asper.

Nella tabella seguente troverai il numero di nota da leggere in funzione della tua risposta.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
4 o meno	**265**
5	**75**
6	**163**
7	**7**
8	**321**
9 o piú	**201**

272

Giunge il momento di decidere in che direzione compiere il secondo Grande Balzo nell'iperspazio e anche a questo punto devi prendere una decisione importante.

Se intendi rientrare su Terminus leggi la nota **86**, se ti dirigi verso Siwenna salta invece alla nota **244**.

273

Per caso o per bravura hai pescato la risposta giusta! Aumenta di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale* e confronta con il mercante delle Stelle Rosse alla nota **127** il ragionamento che porta alla soluzione.

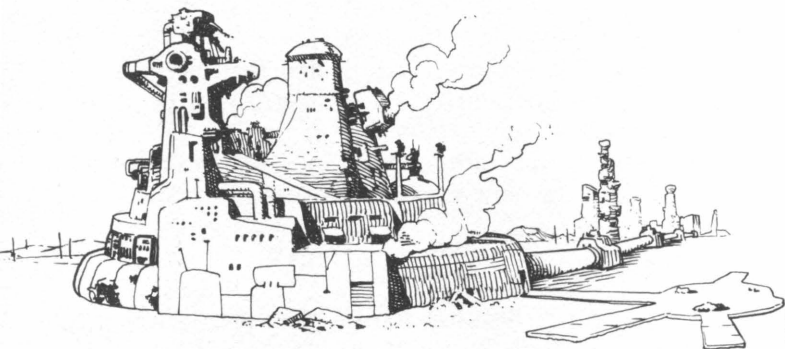
274

Se hai ASTUZIA oppure PRESTIGIO ti viene in mente un'idea geniale alla nota **22**, in caso contrario resti in mezzo alla folla alla nota **302**.

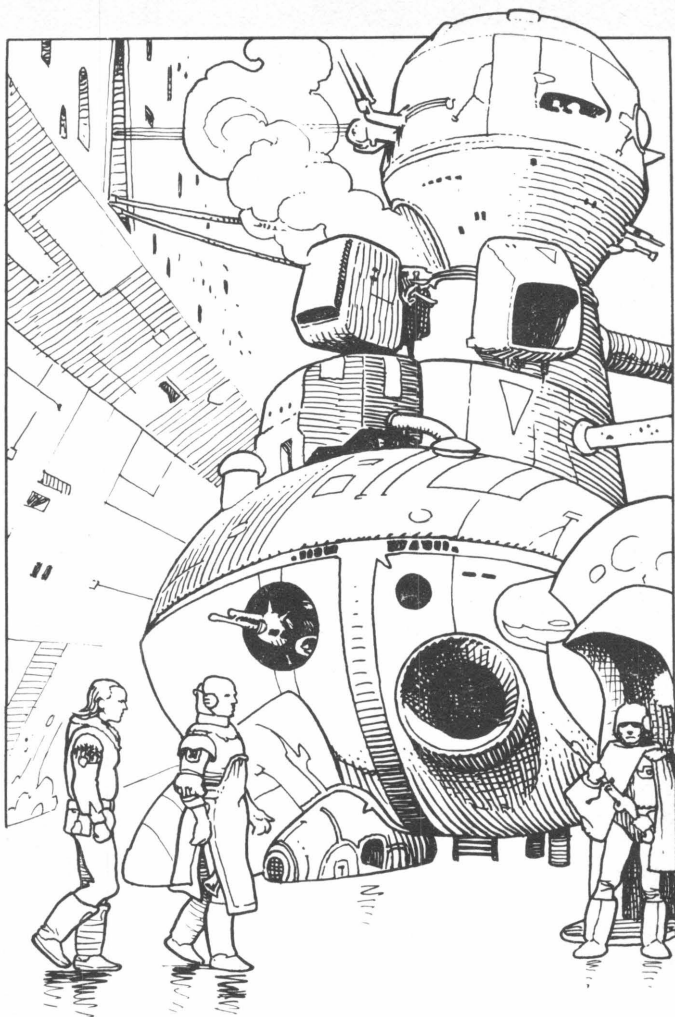
275

Perdi due punti di COMPETENZA sul *Diario per-*

sonale per non aver saputo arginare la sfuriata del rappresentante di Siwenna e per l'infausta conclusione della riunione. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Se ritieni opportuno di recuperare il terreno perduto recandoti allo spazioporto per sentire dalla viva voce dei mercanti le loro opinioni, recati alla nota **247**; se non lo ritieni compito di un Capo Mercante e preferisci mandare Miguel Serrano al tuo posto, leggi invece la nota **115**.

276

La sala della centrale è grande e mostra evidenti i segni di una decadenza che nemmeno le riparazioni superficiali possono nascondere. È vuota, silenziosa e inattiva. Alzi lo sguardo per osservare il capotecnico che ti sta accompagnando in giro. Stai per ricominciare a parlare, ma ti fermi bruscamente, preso dall'eccitazione, con un nodo allo stomaco.

Un soldato della guardia del Commodoro, in piedi impalato in una piccola garritta di guardia al generatore principale, si trova abbastanza vicino da consentirti di osservare per la prima volta in ogni

Un soldato della guardia del Commodoro, in piedi impalato in una piccola garritta... (276)

particolare la strana arma che porta. È un'arma atomica! Non c'è possibilità di errore; non può trattarsi di un'arma a proiettile esplosivo, con una canna come quella. Ma non è solamente questo particolare che ti colpisce. Sul calcio della pistola è impressa una placca dorata con lo stemma del Sole e dell'Astronave! Il medesimo stemma che appare in ognuno dei grandi volumi dell'*Enciclopedia* che la Fondazione ha iniziato e mai finito: lo stesso Sole e Astronave, emblema dell'Impero Galattico per numerosi millenni.

Colpito da questa rivelazione, la tua immaginazione vaga per un attimo dietro al magico simbolo. Se hai INTUIZIONE oppure ORIENTAMENTO vai alla nota **210**, in caso contrario leggi la nota **318**.

277

Consulta la tabella seguente per trovare la nota con cui proseguire a seconda del minimo numero di pesate che hai indicato come soluzione del problema dei fusti di plutonio.

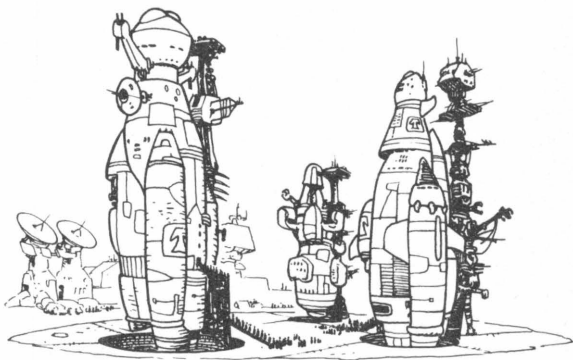
RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Una o due pesate	**201**
Tre pesate	**97**
Quattro pesate	**265**
Cinque pesate	**75**
Sei pesate	**163**
Sette o piú pesate	**217**

Se non sai che pesci pigliare, leggi la nota **313** e poi ritorna a questo punto.

278

Sei entrato nella caserma delle guardie del Commodoro. È un posto lugubre che non ti ispira molta fiducia.

Se vuoi chiedere qualche informazione specifica sull'uso dell'energia nucleare su Korell recati alla nota **16**, in caso contrario esci e te ne torni sulla piazza alla nota **182**.

279

— Sembra che le pattuglie korelliane abbiano scortato due piccole astronavi di nostri mercanti fino all'uscita dai confini, come già avevano fatto al loro arrivo.

— Di chi si tratta? — chiede Serrano preoccupato. — Quali sono i due che hanno liberato?

— Proprio i due mercanti che non erano agenti della Fondazione, naturalmente. Ci sono arrivati anche loro.

— Probabilmente non era cosí che volevano concludere le loro vendite — si mette a ridere Serrano.

— D'accordo, però hanno portato a casa la pelle. Stanno ritornando su Terminus.

— Si sono cavati dai pasticci.

— Non è questo il punto. Specialmente se dovremo ritornare indietro per liberare gli altri tre mercanti.

— E perché?

— Tu stesso l'hai spiegato durante la pausa della riunione — sorridi e ti metti a sedere piú comodamente. È venuto il momento di chiarire tutta la faccenda. — Miguel, non saltare a conclusioni. Non ho ancora finito di parlare. Anche quei due mercanti hanno venduto macchinari su Korell.

Dopo alcuni istanti di silenzio, Serrano parla con accento piú calmo: — Quali macchinari?

— Macchinari atomici, naturalmente.

— Ma allora sono anch'essi agenti della Fondazione!

— Sí, ma a loro stessa insaputa. Che ne dici?

Serrano tace ammirato.

— Domani andrò allo spazioporto per accoglierli al loro arrivo e spiegherò loro tutto.

— Buona idea, cosí avrai anche occasione di sentire le ultime notizie che circolano tra i mercanti — conclude Serrano.

Vai a leggere la nota **151**.

280

Durante una cena di gala hai avuto al tuo fianco una donna che diceva di chiamarsi Biba. Sai per certo che è ricercatrice specializzata in fotorivelazione e che ti ha proposto un'alleanza maggioritaria contro Korell.

Inoltre in quell'occasione sei venuto a sapere che Alex Stein è un ricercatore nel campo dell'alto vuo-

to e lavora come assistente di progetto: ha barba e baffi neri e garantisce di non proporre un'alleanza minoritaria.

Leggi ora la nota **128**.

281

Tutto ciò che il mercante siwenniano riesce a raccontarti a proposito della Repubblica di Korell sono gli hobby del Commodoro Asper, di sua moglie e del primo luogotenente della guardia del palazzo. Ciascuno ha una diversa coppia di hobby tra i seguenti: studio di leggende preimperiali, guida di astronavi sportive, collezionismo di gioielli antichi, caccia al nyak, musica siderale, tiro a segno col disintegratore.

Il mercante ti racconta che:

- lo studioso di leggende preimperiali si trova spesso a condividere le idee del guidatore di astronavi sportive;
- il cacciatore di nyak si consulta sempre con il collezionista di gioielli antichi prima di partire per una battuta di caccia;

- lo studioso di leggende preimperiali si intrattiene spesso nel salone delle udienze con il cacciatore di nyak;
- il guidatore di astronavi sportive e l'appassionato di tiro a segno subiscono entrambi il fascino di Licia;
- il Commodoro è coetaneo del tiratore;
- il luogotenente e il Commodoro passeggiano spesso nei giardini del palazzo e vanno a pescare con il cacciatore di nyak.

Lasci il mercante chiedendoti se è possibile, con queste informazioni, ricostruire tutti gli hobby dei tre personaggi.

Se hai INTUIZIONE oppure ORIENTAMENTO leggi la nota **105**, in caso contrario vai direttamente alla nota **243**.

282

Una guardia del Commodoro troppo vicina ha sentito l'ultima parte della frase. Il consigliere ritiene utile allontanarsi e far perdere le sue tracce e riesce brillantemente nell'intento. Purtroppo cosí non potrai sentire quello che voleva raccontarti.

Ti concentri sul discorso del Commodoro alla nota numero **48**.

283

Se hai TALENTO oppure PRESTIGIO ricavi alcune notizie interessanti alla nota **161**, altrimenti devi recarti alla nota **69**.

284

— Sembra che uno dei piú antichi miti preimperiali

tratti di un computer in grado di autoripararsi. — Cosí esordisce l'oratore nell'auletta affollata dove ti sei recato mescolandoti alla folla di scienziati e tecnici.

— Ebbene oggi, come forse già sapete — prosegue — non si tratta piú di un mito, in quanto un ricercatore del Centro di Ricerca dell'Università di Trantor ha scoperto e brevettato un procedimento che consente l'autoriparazione dei difetti presenti nei circuiti integrati.

La notizia causa un lieve mormorio in sala, poi l'oratore riprende: — Il procedimento è in grado di riparare difetti di produzione nelle interconnessioni fra i diversi componenti dei circuiti, come, ad esempio, strozzature e interruzioni, ed è anche in grado di realizzare nuovi collegamenti su richiesta dell'utilizzatore del circuito. Il procedimento permette inoltre di ridurre i costi e aumentare l'efficienza dei componenti utilizzati nei sistemi di elaborazione, che a causa dell'accresciuta complessità dei circuiti sono ormai su una scala cosí microscopica da poter essere progettati, diagnosticati e riparati soltanto dalle macchine e non piú dall'uomo.

È un campo di ricerca affascinante, di cui non hai conoscenza diretta. Prosegui alla nota **154** per ascoltare il resto della spiegazione.

285

Fin da principio Frau Scholl ha incominciato ad almanaccare ipotesi sul tuo lavoro. Ti vede come un uomo distinto e un po' distaccato, sempre puntuale e preciso, riservato e schivo fin quasi a essere sfuggente; sa che parli il galattico standard senza quell'inflessione un po' cantilenante tipica di Terminus e che conosci certamente anche altri dialetti in uso nei

Domini Esterni, perché ti ha sentito parlare in modo a lei sconosciuto davanti alla porta di casa, mentre ti accomiatavi da qualche ospite.

Con una certa frequenza, infatti, ricevi singoli ospiti, uomini e donne, vecchi colleghi o sostenitori di diversa nazionalità: salgono nel tuo appartamento, si fermano un paio d'ore, poi escono e prendono uno spaziotaxi per non ritornare piú.

Per il resto, a Frau Scholl sembri vivere d'aria: non ti ha mai visto indaffarato con le faccende di casa, non ha mai sentito rumori dal tuo appartamento, si è abituata ai tuoi strani orari e alle tue lunghe assenze. Ti capita infatti ancora di viaggiare spesso e gli itinerari dei tuoi viaggi costituiscono una inesauribile fonte d'interesse per la curiosità di Frau Scholl.

La donna si lamenta sempre con il portiere del grattacielo del fatto che tu sia «di cosí poche parole» e non ami quanto lei soffermarti a chiacchierare.

Figurarsi la sorpresa della signora quando qualche giorno fa il *Quotidiano di Terminus* ha pubblicato a tutta pagina la notizia della tua elezione a Capo Mercante! Adesso, quando ti incrocia nel corridoio o davanti agli ascensori a repulsione di gravità, assume un'aria molto seria e si mette quasi sull'attenti in modo assai buffo.

Devi prepararti in fretta per uscire: stamani è prevista la prima riunione alla Corporazione dei Mercanti dopo il tuo insediamento ufficiale. Prosegui la lettura con la nota **147**.

286

Il segretario, che non riconosce la tua vittoria, si getta improvvisamente addosso a te con un pugnale in un ultimo, disperato tentativo.

Se non hai SALUTE purtroppo ti colpisce alla nota **70**, in caso contrario riesci a far cadere il pugnale, gli dimostri l'inutilità del suo gesto e prosegui alla nota **106**.

287

Il personaggio centrale di tutta la storia della Fondazione è certamente Hari Seldon. Il suo nitido pensiero tutto rivolto al futuro ti è sempre stato di guida durante gli anni passati.

Ti sembra di sentire ancora le sue parole, come in un librofilm che hai visto sulla tua astronave chissà quante volte durante le interminabili missioni sui Domini Esterni: «La distruzione della grande architettura sociale dell'Impero porterà alla dispersione in miliardi di sfaccettature della conoscenza accumulata in tanti millenni di progresso. La somma delle conoscenze umane, suddivisa in una miriade di individui con possibilità di intercomunicazione sempre piú scarse, andrà dispersa attraverso le generazioni e non potrà piú venire ricomposta. Per questo il compito titanico di radunare l'immensa mole dello scibile in un'enorme opera, da distribuire poi in copia in ogni angolo della Galassia, si configura come il piú disinteressato servizio per le generazioni che verranno e per l'avvenire del genere umano...»

Come sempre questo ricordo ti fa pensare. "Noi stiamo procedendo lungo un cammino storico pianificato. Hari Seldon ha previsto ogni evento possibile del nostro futuro. Sappiamo di essere destinati a ricostruire l'Impero Galattico. Sappiamo inoltre che ci vorranno circa mille anni e sappiamo che dovremo affrontare alcune crisi. Ogni crisi, chiamata *Crisi Seldon*, segna un'epoca della nostra storia. Ci sono state finora già due Crisi Seldon. La prima si è

verificata cinquant'anni dopo la nascita della Fondazione. La seconda, trent'anni piú tardi. Adesso sono passati cent'anni dall'ultima. Il grande Hari Seldon ci ha detto che il nostro compito è costruire un nuovo Impero Galattico e noi non possiamo mancare alla missione."

Prosegui alla nota **95**.

288

Il segretario inarca le sopracciglia, scettico, e s'avvantaggia della pausa che gli concedi. — Non credo di avere un'intelligenza inferiore al normale, ma i fatti che mi avete appena esposto non mi aiutano a capire.

— Capirete in seguito — riprendi. — Considerate che finora il potere del commercio è stato sottovalutato. Si è sempre pensato che occorresse il controllo del clero per trasformarlo in un'arma efficace. Non è assolutamente vero; questo è il contributo che sto dando alla storia della Galassia. Commercio senza clero! Solamente commercio! È un'arma abbastanza potente. Facciamo un esempio semplice e specifico. Korell è ora in guerra con noi. Di conseguenza il nostro commercio con questo mondo è cessato. Ma notate che vi sto rendendo il problema semplice come un'addizione. Negli ultimi tre anni Korell ha basato sempre di piú la sua economia sull'energia atomica che alcuni nostri mercanti avevano introdotto e che ora abbiamo cessato di fornire.

— E allora?

— Che cosa accadrà quando i piccoli generatori esauriranno la loro carica e i macchinari cesseranno di funzionare uno dopo l'altro? I piccoli apparecchi di uso domestico si fermeranno per primi. Dopo sei mesi di quell'immobilismo che voi tanto aborri-

te, le donne scopriranno che i coltelli atomici non funzionano piú. Il forno non riscalderà piú. La lavatrice non sciacquerà piú la biancheria. L'aria condizionata scomparirà dalle abitazioni in un giorno caldo d'estate. Che cosa succederà?

Fai di nuovo una pausa e Tarki risponde con sicurezza: — Niente. In tempo di guerra la gente sopporta ben altri inconvenienti.

Hai in serbo un rovesciamento di questa obiezione alla nota **120**.

289

Non hai le doti adatte per ascoltare una lunga spiegazione sui particolari tecnici della memorizzazione ottica. Porta il tuo temperamento a IMPAZIENTE e diminuisci di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Scegli adesso se ti interessa perlomeno conoscere i campi di applicazione di questa tecnologia (prosegui in questo caso alla nota **89**) o se preferisci tagliar corto alla nota **117**.

290

— Quali sono i valori standard per la risoluzione di un lettore ottico? — domandi.

— Intorno a 8 pixel al millimetro per la risoluzione orizzontale e 7,7 oppure 3,85 per quella verticale. Perciò una pagina in formato normale viene suddivisa in 3.459.456 oppure 1.729.728 pixel, a seconda della risoluzione adottata. Poiché a ciascun pixel corrisponde un bit, con la risoluzione piú alta l'occupazione di memoria di una pagina digitalizzata corrisponde a circa 420 Kilobyte: si preferisce a volte

parlare di *k-ottetti*, evidenziando in tal modo la circostanza che il byte stesso perde in questo caso il suo significato.

— Com'è possibile ridurre questa enorme occupazione di memoria? — chiedi, interessato.

— Le immagini dispongono solitamente di molti spazi bianchi. Applicando algoritmi di compattamento monodimensionali, per righe di punti, di tipo Huffman modificato, oppure bidimensionali per aree, si raggiungono fattori di compressione di dieci-trenta volte, a seconda del tipo di pagina e della sua densità di informazione, scendendo perciò a occupazioni medie dell'ordine dei venti-cinquanta Kilobyte per pagina. Ecco, io sto lavorando attualmente sulle immagini compresse, cioè sulle sequenze di bit ottenute applicando un algoritmo di compressione all'immagine a matrice binaria ricavata dal lettore ottico. Al momento di rielaborare il documento è naturalmente indispensabile un processo inverso di decompressione per restituire l'immagine nella sua forma originaria.

Lo ringrazi, aumenti ancora di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* e finalmente raggiungi la sala delle riunioni dei mercanti alla nota numero **55**.

291

In una saletta attigua alla grande sala di riunione, mentre sorseggi un succo di frutta di Konom, Miguel Serrano cerca di aiutarti a fronteggiare la difficile interrogazione che ti è stata rivolta con il chiaro intento di metterti in difficoltà.

— La cosa migliore — comincia Serrano — è prendere per buoni gli indizi emersi da tutti e sei i dischetti e far lavorare la materia grigia.

Perdi un punto di COMPETENZA per non essere capace di districarti da solo in questa vicenda.

Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi la nota **235**, altrimenti recati alla nota **93** per un ulteriore aiuto.

292

Non hai retto a tanto strazio. La tua avventura finisce qui, ricominciala da capo, ma prestando maggiore attenzione.

293

— È una vera fortuna trattare con voi, Commodoro — riprende il mercante Anton Atanasoff. — I despoti e i monarchi dei mondi circostanti, che non esercitano il potere in modo illuminato, il piú delle volte mancano delle qualità che rendono benvoluto un governante.

— Che qualità? — chiede il Commodoro facendosi piú cauto.

— Per esempio, l'interesse per un migliore livello

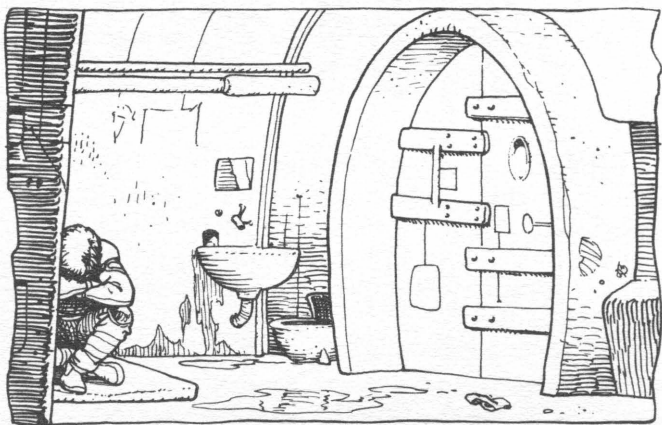
di vita del proprio popolo. Voi invece siete in grado di capire questa necessità.

Il Commodoro tiene gli occhi bassi sul sentiero che stanno percorrendo, con le mani incrociate dietro la schiena.

Atanasoff continua, insinuante: — Finora il commercio tra le nostre due nazioni ha sofferto molto, per le restrizioni imposte dal vostro governo. Certamente non potete negare che un commercio illimitato...

— Un commercio libero!

— D'accordo. Un libero commercio sarebbe di vantaggio per tutti. Voi possedete cose che noi vorremmo, e noi abbiamo prodotti che vorreste voi. L'unico fine è la comune prosperità. Una guida illuminata come voi, un amico del popolo, permettetemi anzi di dire un membro del popolo, non ha bisogno di ulteriori spiegazioni. Farei torto alla vostra intelligenza se continuassi.

Fin qui la commedia è stata condotta con maestria, ma nonostante l'estrema serietà del mercante,

il Commodoro si accorge dell'ironia delle sue parole e trema di sdegno alla presa in giro.

Le ultime scene sono molto movimentate. Si vede il mercante trascinato verso la prigione da uomini che portano strane armi. L'ultima inquadratura è del volto del mercante, che con un sorriso allusivo sembra affidare un messaggio segreto al disco ottico: — Io e Charles Lindon siamo della stessa pasta.

La proiezione è finita.

— Per il Grande Spirito, ma che diamine significa questa conclusione? — chiede il segretario.

Se hai INTUIZIONE oppure un temperamento INTRAPRENDENTE leggi la nota **167**, in caso contrario leggi la nota **279**.

294

Improvvisamente la folla ondeggia, sotto la spinta delle guardie del Commodoro che cercano di ricacciarla indietro. Alcune persone incominciano a cadere a terra, altre le calpestano senza curarsene.

Il momento è assai critico. Se hai SALUTE vai alla nota **240**, in caso contrario leggi la nota **190**.

295

Il resoconto dell'incontro tra il mercante Ugur Maoni e il Supremo Ciambellano di Glyptal IV è molto interessante.

— Signore — disse Maoni con calma — non sto assolutamente cercando di giustificare il mercante in galera. Non è nelle abitudini di noi mercanti andare dove non siamo desiderati. Ma la Galassia è grande, ed è accaduto a volte che un confine sia stato valicato involontariamente. È stato un deplorevole errore.

— Deplorevole, di certo — confermò il Supremo Ciambellano con la sua voce acuta — ma fu un errore? La vostra gente da Siwenna ha incominciato a bombardarmi con petizioni appena due ore dopo la cattura di quel criminale sacrilego. Piú volte sono stato avvertito del vostro arrivo. Sembra un'operazione di salvataggio organizzata su grande scala. Troppo ben organizzata perché si tratti di errore, per deplorevole che sia.

Gli occhi del Supremo Ciambellano mandavano lampi d'ira.

— E voi mercanti — continuò — che vagate da un mondo all'altro come farfalle impazzite, vorreste sostenere di essere finiti per sbaglio sul pianeta centrale del sistema solare di Glyptal IV? Non raccontatemi storie di questo genere!

Maoni era in difficoltà, ma non si perse d'animo, come potrai leggere alla nota **47**.

296

Scopri cosí che si tratta di giovani scienziati korelliani dissidenti, che rappresentano una preziosa quinta colonna per l'azione di destabilizzazione del Commodoro che hai in mente.

Parli con loro e ti danno subito un aiuto importante: ti presentano a una donna che è in realtà il capo della Mossod, la società segreta che su Korell si oppone alla dittatura del Commodoro Asper. Questa fascinosa korelliana ti propone subito un'alleanza provvisoria, sentendo i tuoi intendimenti. Inoltre asserisce di essere una ricercatrice che lavora nel campo della fotorivelazione.

Queste informazioni potrebbero esserti molto utili in seguito, perciò forse ti conviene prendere nota sul *Diario* dell'incontro.

Lasci i korelliani e ti ritrovi a passeggiare nell'atrio alla nota **10**.

297

— Un trasmutatore? Hai portato un trasmutatore su Korell? — chiedi stupito. — Ma dimmi: dove sei riuscito a scovarlo?

— Non l'ho trovato in nessun posto — replica il mercante, paziente. — L'ho ricavato da una camera per l'irradiazione del cibo. In realtà non serve a niente. Su larga scala il consumo d'energia è proibitivo. Se non fosse cosí la Fondazione userebbe questo sistema invece di farci andare da un pianeta all'altro alla ricerca di metalli pesanti. È uno dei soliti trucchi che usano i commercianti. Io non avevo mai visto prima fare una mutazione ferro-oro. Ma è impressionante, e funziona... anche se solo temporaneamente.

— E cosa ne hai fatto, l'hai venduto al Commodoro?

— Sí, certo. Per venderlo gli ho fatto notare che il trasmutatore era un mezzo per uno scopo ben determinato: lui comperava l'oro, non la macchina. Psicologicamente era un argomento ottimo, visto che ha funzionato...

Non avresti immaginato che il Commodoro Asper fosse cosí sprovveduto.

Aumenta di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* e ritorna alla nota **131**.

298

Raccogli alcune ultime informazioni: la donna che fa la ricercatrice in astrofisica è di Glyptal IV e afferma di essere un consulente tecnologico.

Il signor Martini propone un'alleanza di carattere puramente commerciale. Dice di chiamarsi Walter.

A questo punto dovresti avere in mano indizi a sufficienza per capire quali sono gli schieramenti e ordire la tua trama: se hai bisogno di suggerimenti leggi la nota **58** e ritorna poi esattamente in questo punto.

In caso contrario devi determinare quanti sono gli individui che hanno mentito almeno una volta nelle loro dichiarazioni: recati poi alla nota corrispondente. Se non riesci a determinarla in maniera corretta o se non intendi impegnarti puoi leggere la nota **256**.

299

La storia del mercante è piuttosto scialba e nel complesso non ti dà informazioni dirette su ciò che ti interessa, e cioè sulle abitudini del tiranno di Korell.

L'unica cosa utile che vieni a sapere riguarda la sua residenza, che il Commodoro chiama casa. La popolazione senza dubbio la chiama palazzo: per chiunque altro ha tutto l'aspetto di una fortezza. È

costruita su una collina che domina l'intera città. Le mura sono spesse e rinforzate. Tutte le entrate sono sorvegliate da sentinelle e l'architettura è ben adatta alla difesa. Proprio il tipo di residenza che ci vuole per Asper, il Ben Amato.

Il mercante ti racconta di aver passato spesso i suoi momenti liberi in uno stabilimento vicino alla capitale, osservando la produzione di prodotti alimentari su larga scala. Un giorno si trovò cosí a partecipare da osservatore alla definizione di un nuovo prodotto per il quale doveva essere preparato in tutta fretta un campione.

Il responsabile dello stabilimento comunicò che era necessario mescolare in un certo rapporto due qualità di farina, ma in quel momento in magazzino esisteva una disponibilità complessiva di appena trentotto chilogrammi.

Per poter utilizzare tutta la farina bianca di cui disponeva gli sarebbero serviti ancora dodici chilogrammi di farina gialla. Usando invece tutta la farina gialla, gli sarebbero restati otto chilogrammi di farina bianca inutilizzati.

Nell'ascoltare questo discorso il mercante si pose mentalmente il problema di determinare i quantitativi dei due tipi di farina presenti in magazzino e il rapporto secondo cui il responsabile del prodotto voleva ottenere il miscuglio.

Con aria di sfida ti chiede allora che cosa avresti fatto nei suoi panni e se eri in grado di ricavare il quantitativo di farina gialla a disposizione.

Se accetti la sfida recati alla nota **81**, in caso contrario devi leggere la nota **165**.

300

Sei nella cabina di pilotaggio della tua nave spaziale,

ormeggiata nello spazioporto della capitale della Repubblica di Korell.

Se vuoi uscire dalla cabina recati alla nota **220**, in caso contrario puoi dare potenza ai sottosostentatori atomici e prepararti al decollo alla nota **138**.

301

Il mercante ti guarda, sorpreso di rivederti, ed è costretto a sospendere l'ordine dei numerosi oggetti che costituiranno il suo carico per la prossima missione.

— Ma come, non siete riuscito a venire a capo del problema? — esclama sorpreso.

Provi a giustificarti, ma riesci poco convincente. Per questo sei costretto a diminuire di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**.

— Un attimo di riflessione è sufficiente a far comprendere che i quantitativi sono uguali. La conservazione di volumi uguali di liquido nei due recipienti prima e dopo l'operazione garantisce che la quantità di vino trasferita nell'acqua è uguale alla quantità d'acqua trasferita nel vino — commenta in tono convincente.

Riflettendo su questa soluzione recati alla nota numero **100**.

302

Purtroppo non sei riuscito a farti strada fino al Commodoro Asper e l'udienza è finita senza nessun risultato utile per te.

Esci amareggiato sulla piazza di fronte alla residenza alla nota numero **182**.

303

La confessione che hai strappato al mercante ti potrà essere preziosa.

Risulta che l'uomo, beninteso di nascosto, è stato su Korell e ha incontrato piú volte il Commodoro Asper. Particolarmente interessante è la storia del suo ultimo incontro, pochi mesi fa, in cui era riuscito a concretizzare quanto preparato con pazienza in precedenza.

— Caro amico — esordí il Commodoro — mi avete fino ad ora esposto solo metà della questione. Mi avete spiegato quello che non volete propormi. Credo che sia giunto il momento di dirmi la vostra proposta.

— Eccola. Voi, Commodoro, sarete ricoperto di ricchezze.

— Davvero? — disse Asper, scoppiando in una risata. — Ma a che mi servono le ricchezze? La vera ricchezza sta nell'amore del proprio popolo, e io ce l'ho già!

— Ma potete avere entrambe le cose — replicò il

mercante, insinuante. — È possibile raccogliere oro con una mano e amore con l'altra.

— Certo, giovanotto, sarebbe una realizzazione interessante. Ma come pensate di riuscirci?

— In molti modi. L'unico problema è la scelta. Vediamo. Articoli voluttuari, per esempio, monili per signore, elettrodomestici atomici per la cucina, giochi per i ragazzi. Io li vendo a voi e voi li rivendete nella vostra Repubblica...

— Importare su Korell materiale della Fondazione? — esclamò il Commodoro, indignato.

— No, no. Non dimenticate che io sono nativo di Daribow. Trasporterò per voi il materiale da Terminus sui Quattro Regni e da lí, in una confezione assolutamente anonima, ve li invierò su Korell.

Il Commodoro si lisciò la barba facendo mentalmente rapidi calcoli. — Per la Galassia! Immaginate come tutte quelle ricche vedove si batterebbero per ottenerne uno! Ne terrei in quantità limitata e i prezzi andrebbero alle stelle. Naturalmente, non mi converrà far sapere che sono io a vendere...

L'affare fu presto concluso. E cosí, una prima breccia nell'autarchia korelliana è stata portata da un unico mercante, isolato ma intraprendente.

È una notizia che ti può suggerire qualche idea: prosegui la lettura alla nota **100**.

304

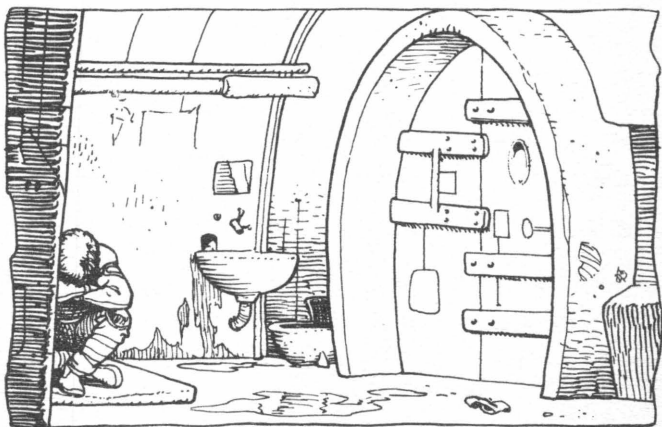
E cosí sei riuscito a infilarti non visto in un corridoio di servizio tra due spessi muri che separano la sala delle udienze dallo studiolo privato del Commodoro.

Accostandoti a una grata, probabilmente il resto di un primitivo sistema di riscaldamento della stan-

za, riesci a vedere e udire quanto accade nello studio. Trattieni il fiato fino alla nota **66**.

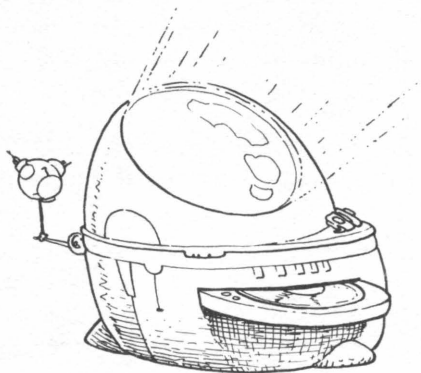
305

— L'eredità assomma a ottantun milioni di crediti ed è suddivisa assegnando nove milioni a testa ai nove figli del Commodoro, come potete verificare voi stesso con facili calcoli — ti dice il mercante, con aria di superiorità.

Porta il tuo temperamento a INDIFFERENTE sul *Diario personale*. Salta poi alla nota **100**.

306

Le tue domande devono aver evidentemente insospettito il capotecnico, che mentre ti congedava ha fatto scattare l'allarme. Le spietate guardie del Commodoro, che svolgono anche compiti di polizia segreta su Korell, ti sono addosso e ti fermano senza spiegazioni. Quando ritrovano nelle tue tasche il

prezioso simbolo dell'Accademia dei Quaranta li vedi soddisfatti come cani da caccia che hanno stanato la preda.

Il fermo viene tramutato in arresto e ti ritrovi in cella alla nota **84**.

307

Il disco ottico bianco mostra l'astuto mercante Xavier Deauville all'opera su Korell. Con la sua abilità non gli è stato difficile introdursi alla corte del Commodoro: eccolo che leva delicatamente dalla tasca interna una catena piatta di metallo lucente. Dice: — Questo, per cominciare.

— Che cos'è? — chiede il Commodoro Asper.

— Devo darvene la dimostrazione. Potete trovarmi una ragazza carina? E uno specchio?

— Uhm... Vediamo.

Una giovane donna entra nella stanza. S'inchina profondamente al Commodoro, e lui la presenta: — Questa è una delle ragazze che lavorano nella mia residenza. Va bene?

— Alla perfezione!

Il Commodoro osserva Deauville che allaccia la

catena intorno alla vita della ragazza. Poi il mercante fa un passo indietro.

Il Commodoro sospira deluso. — Tutto qui?

— Volete chiudere le tende, per favore? — dice Deauville. E alla ragazza: — C'è un piccolo interruttore vicino al fermaglio, giratelo. Coraggio, non vi accadrà nulla di male.

La ragazza ubbidisce, trattiene il respiro e si guarda allo specchio. Le esce spontanea un'esclamazione di meraviglia. Dai suoi fianchi parte un raggio luminoso di colori iridescenti che si innalzano fino a formarle sul capo un diadema di fuoco. È come se qualcuno fosse riuscito a strappare l'aurora boreale dal cielo e a farne un ornamento. La ragazza si avvicina di piú allo specchio guardandosi ammirata.

— Tenete anche questa. — E Deauville le porge una collana di ciottoli opachi. — Mettetela attorno al collo.

Ogni ciottolo, entrando nel campo luminescente, diventa una fiamma che sprizza luce color oro e rubino. — Che ne dite? — domanda il mercante.

La ragazza non risponde, ma nei suoi occhi c'è un lampo di adorazione. Il Commodoro fa un gesto e la giovane chiude dispiaciuta l'interruttore. L'arcobaleno di colori cessa. La ragazza esce portando con sé il ricordo meraviglioso.

— È vostro, Commodoro — dice Deauville. — Offritelo alla Commodora. Accettatelo come un piccolo regalo della Fondazione e mio personale.

L'offerta del mercante è un piccolo capolavoro di astuzia. Il Commodoro resta pensieroso alla nota **85**.

308

Sei al palazzo dei Liberi Scambi, dove ti presenti come mercante della Fondazione.

Se hai ASTUZIA oppure FORTUNA riesci a trovare la persona giusta da cui ottenere informazioni alla nota **214**, in caso contrario ritorni desolatamente sulla piazza alla nota **182**.

309

Mentre stai per uscire dal palazzo ripensi a quanto è successo su Terminus in questi ultimi anni. Se hai una buona conoscenza degli antefatti della storia della Fondazione vai subito alla nota **183**, in caso contrario è meglio che tu legga la nota **15**. Attenzione però: quest'ultima scelta è obbligatoria se possiedi meno di tre Punti Seldon.

310

— Scommetto che si tratta dei vecchi macchinari di epoca imperiale! — esclami improvvisamente.

Il vecchio ti guarda stupito, come se avessi detto la cosa piú ovvia e piú naturale di questo mondo. Prosegui alla nota **168**.

311

Le manovre per l'estensione della supremazia della Fondazione sui Quattro Regni sono descritte in dettaglio nel volume della serie *Galactic Foundation Games* intitolato *La conquista dei Quattro Regni*.

In quell'avventura, del valore di tre Punti Seldon, sarai protagonista a fianco del Sindaco Salvor Hardin delle piú pericolose decisioni inerenti l'aiuto con la tecnologia e con gli armamenti, la diffusione della gerarchia religiosa sui pianeti vicini e la trasformazione da poli barbari e ostili a vassalli della Fondazione.

Procedi alla nota **133**.

312

La taverna dello spazioporto di Korell è molto fumosa e affollata.

A un tavolo vedi alcuni mercanti locali che stanno discutendo animatamente.

In fondo, vicino al bancone della mescita, una guardia del Commodoro in divisa si tiene nell'ombra, apparentemente intenta in una conversazione molto privata con l'ostessa.

Alcuni gradini permettono di scendere sulla destra in una saletta separata, che sembra deserta.

Se vuoi avvicinarti al bancone leggi la nota **202**; se scendi i gradini sulla destra vai alla nota **116**; se invece ti immischi nella conversazione dei mercanti recati alla nota **246**; se, per finire, vuoi ritornartene fuori leggi la nota **44**.

313

È il caso di incominciare con una prima pesata in cui provi i primi quattro fusti su un piatto della bilancia e i secondi quattro sull'altro.

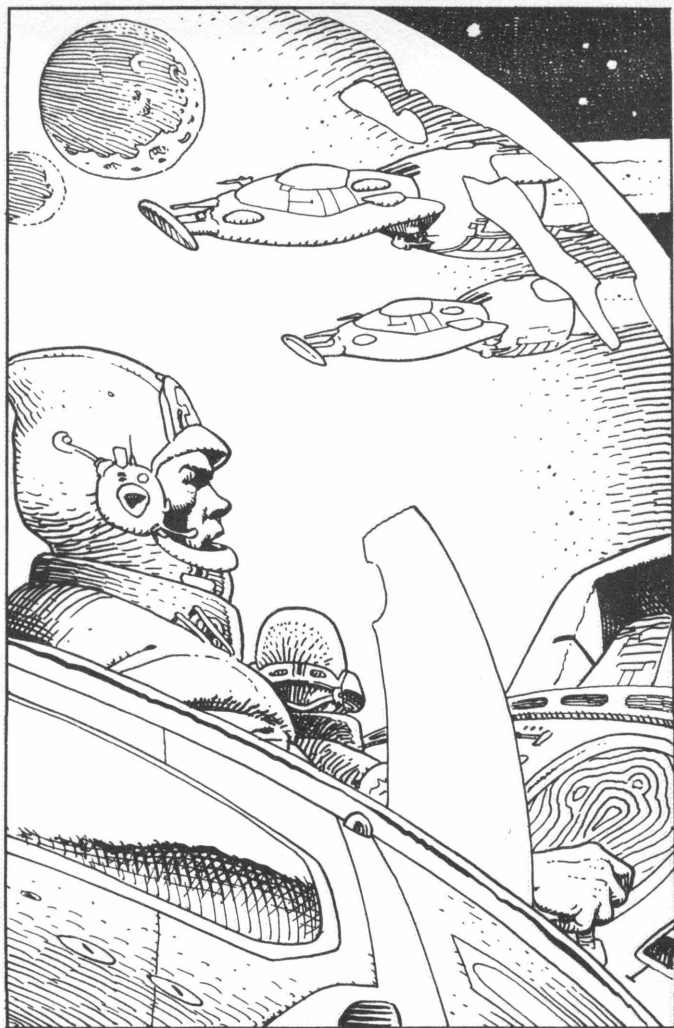
Ricordando che il fusto danneggiato ha peso diverso ed esaminando separatamente i casi risultanti puoi avviarti alla soluzione, che ti permetterà tra l'altro di scoprire anche se il fusto difettoso è piú leggero o piú pesante degli altri.

Ritorna ora a leggere la nota **277** dopo aver sottratto un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**.

314

Una voce concitata rompe il silenzio radio. Poi risuona il rumore lacerante della sirena d'allarme dell'astronave.

— Unità nemiche in vista! Il computer di bordo

— Unità nemiche in vista! Il computer di bordo chiede istruzioni... (314)

chiede istruzioni — esclama Miguel Serrano rivolgendo lo sguardo all'altoparlante.

Lanci un'imprecazione. — Rimaniamo all'erta! Non ci sono altri ordini! — rispondi. Poi ti avvicini ai pesanti tendaggi che coprono l'oblò; tiri una cordicella e li apri di scatto. Guardi fuori. In effetti si tratta di un paio di astronavi da caccia della guardia di frontiera korelliana.

Se hai SPREGIUDICATEZZA oppure ASTUZIA ce la fai a mettere in atto una manovra di sganciamento veloce alla nota **104**, in caso contrario leggi la nota **160**.

315

Sussulti sulla tua sedia, rovesciando il bicchiere di bibita ghiacciata sul tavolino.

Il mercante sorride e continua: — Sfortunatamente per voi, la provenienza di questo denaro è legittima. Sono un mercante e i miei guadagni sono frutto di una grossa partita di ferro grezzo e di cromo ricevuta in cambio di alcuni oggetti che sono riuscito a vendere. Il cinquanta per cento del ricavo è mio per legge. L'altra metà va al governo, alla fine dell'anno, quando tutti i cittadini coscienziosi pagano le tasse.

— Nel vostro rapporto non si parlava di nessun accordo commerciale — osservi risentito.

— Non credo che ci fosse scritto nemmeno quello che avevo mangiato a colazione quel giorno né il nome della mia ultima amica, o altri particolari di poca importanza. — Il mercante continua a sorridere in modo indisponente. — Sono stato mandato laggiú per tenere gli occhi aperti. Non li ho mai chiusi. Volete sapere cos'è accaduto alle astronavi della Fondazione catturate? Non le ho mai viste e nean-

che ne ho sentito parlare. Volete sapere se Korell possiede energia atomica? Non lo so.

Fai un cenno spazientito per invitarlo ad arrivare al dunque.

— Ho fatto del mio meglio, ubbidendo agli ordini, ma per il resto ero e rimango un libero agente. Secondo la legge della Fondazione, un mercante può aprire tutti i mercati che vuole e ricavarne di conseguenza metà dei profitti. Che cosa mi si può obiettare?

Abbassi le palpebre cercando di controllarti. — Mi sembra sia d'uso presso tutti i mercanti di introdurre oltre alle merci la religione...

— Io mi baso sulla legge, non sui costumi.

— In certi casi i costumi hanno valore di legge.

— Allora ricorrete al tribunale.

Perdi la pazienza. — Dopo tutto, siete un barbaro dei Domini Esterni. Non vi è bastato vivere tra noi e ricevere la nostra educazione per diventare una persona civile. Cercate di ascoltarmi e di capirmi. È un discorso che non ha alcuna relazione con i soldi o con i mercati.

— Solo se ne ricavo un guadagno — replica il mercante, cocciuto. — Potete offrirmi piú di quanto sto guadagnando adesso?

— Potreste avere tre quarti del profitto invece della metà.

Il mercante sorride. — L'offerta è ottima. Solo che commerciando alla vostra maniera perderei nove decimi degli incassi. Fatemi una proposta migliore.

— Potreste avere la carica di consigliere della Corporazione.

— La otterrei sempre, in ogni caso, con o senza il vostro aiuto, se la volessi davvero.

Hai uno scatto improvviso. — Potreste anche evi-

tare la galera se vi adattaste al mio punto di vista. Almeno vent'anni di prigione in meno. Anche questo dovete mettere sulla bilancia.

— Non è un guadagno, a meno che non possiate mettere in atto la vostra minaccia.

— Posso. Un emendamento alla legge che attribuisce i poteri al Capo Mercante mi concede questo arbitrio se continuate a rifiutarvi di collaborare rispondendo alle mie domande.

La tua tenacia è riuscita a piegare la resistenza del mercante. Porta il tuo temperamento a SBRIGATIVO sul *Diario personale* e procedi alla nota **181**.

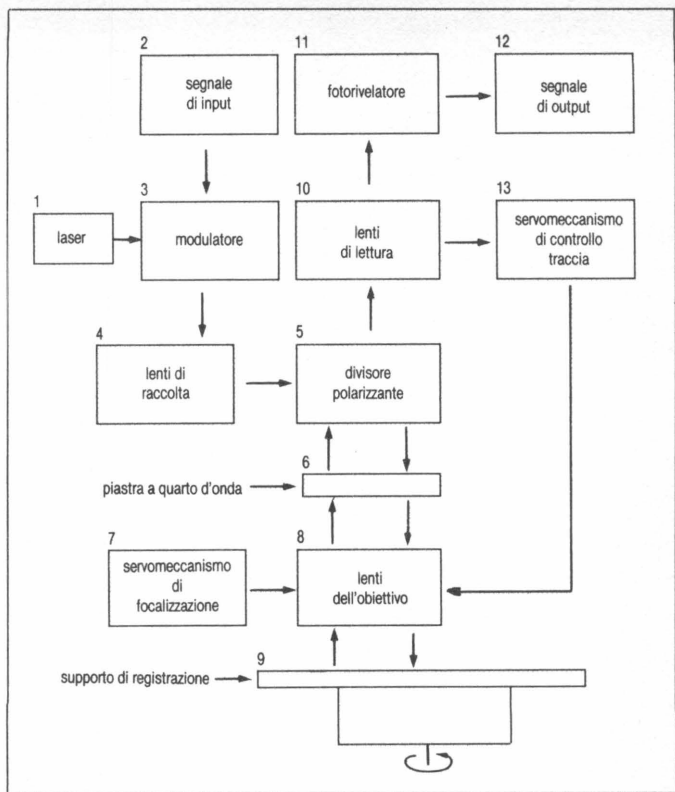
316

La domanda del vecchietto non sembrava casuale. Probabilmente era una parola d'ordine o qualcosa del genere. Chissà che tu non possa ottenere da lui qualche informazione importante.

Se vuoi tornare subito sui tuoi passi e costringerlo a parlare vai alla nota **204**, in caso contrario leggi la nota **44**.

317

— Gli elementi principali che costituiscono il sistema ottico utilizzato per la realizzazione di dispositivi tramite la tecnica ablativa si basano su un diodo laser a semiconduttore (1), che ha il compito di emettere un fascio di luce coerente e polarizzato linearmente, alla lunghezza d'onda di ottocentotrenta nanometri, nella regione dell'infrarosso — continua Miguel Serrano.

— Poiché il diametro di un bit dipende direttamente dalla lunghezza d'onda, è auspicabile l'uso di lunghezze d'onda piú corte: ciò sarebbe attualmente

possibile soltanto impiegando un laser a gas, basato su un insieme di specchi, che sarebbe però troppo voluminoso per poter ottenere la potenza necessaria in fase di scrittura. Il fascio di luce emesso dal diodo passa quindi attraverso il modulatore (3) a cui è applicato un segnale d'ingresso (2). Poiché il raggio diverge appena fuoriesce, esso viene fatto passare attraverso lenti di raccolta (4) che rilevano la luce e formano un fascio collimato parallelo; il fascio en-

tra quindi nel divisore polarizzante (5) e passa attraverso la piastra a quarto d'onda (6); quest'ultima ruota la polarizzazione di novanta gradi per smistare il fascio alla lente dell'obiettivo (8). L'attuatore muove la lente in maniera che essa focalizzi il raggio su un preciso punto del supporto di registrazione (9) ed è l'intensità di questo raggio incidente a provocare fori dell'ordine del micron sulla traccia selezionata. I fori generati dal pennello di luce cambiano la riflettività del supporto, permettendo in tal modo la rilettura ottica dei dati registrati.

— E per la lettura? — chiedi dopo aver ascoltato attentamente.

— Il fascio di luce segue il medesimo percorso ottico sia in fase di scrittura che in fase di lettura — risponde Serrano. — In quest'ultimo caso però la potenza del laser viene ridotta e il livello di emissione varia da uno a due watt. Naturalmente l'intensità del raggio riflesso viene modulata dai fori. La luce riflessa dal disco viene raccolta e collimata dalle lenti dell'obiettivo (8) e passata ancora attraverso la piastra a quarto d'onda (6) che la ruota nuovamente di novanta gradi.

Dopo una pausa prosegue: — Poiché la luce è stata ruotata due volte di novanta gradi, essa si trova ad avere una polarizzazione sfasata di centottanta gradi rispetto al fascio d'ingresso, causandone la riflessione mediante il divisore polarizzante (5). Il fascio viene quindi diretto verso le lenti di lettura (10) che lo inviano al fotorivelatore (11): qui il segnale viene amplificato e produce l'informazione di ritorno per i servomeccanismi di focalizzazione (7) e controllo traccia (13); infine genera il segnale di lettura per il canale dati che viene elaborato alla stregua di quanto avviene nelle unità a disco magnetico.

— Ho capito — commenti pensieroso, mentre au-

menti di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario personale* per questa spiegazione. — C'è altro?

— Se ti interessa potrei raccontarti come funziona l'ultima tecnica di scrittura su supporti ottici — propone Serrano.

Se ne hai ancora voglia leggi la nota **269**, in caso contrario concludi questa dotta spiegazione e occupati di altro alla nota **117**.

318

L'evidenza di quello che hai visto è cosí chiara che non occorre particolare abilità per capire da dove derivi l'armamento atomico della Repubblica di Korell. L'Impero esiste ancora! Questa considerazione ti riempie di meraviglia. Prosegui alla nota **170**.

319

La soluzione sorprendente di questo bizzarro quesito è che basta una moneta soltanto, estratta però dal contenitore di keflar il cui coperchio porta la scritta «misti».

Se infatti la moneta estratta è un credito, quel contenitore contiene i crediti, mentre il salvadanaio con la scritta «talleri» contiene le monetine mescolate e quello con la scritta «crediti» contiene i talleri.

Se al contrario l'estrazione mostra un tallero, il salvadanaio con la scritta «misti» contiene i talleri, quello con la scritta «talleri» contiene i crediti e quello con la scritta «crediti» contiene le monetine non ancora divise.

La tua abilità nel trovare la risposta corretta ti fa guadagnare due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*. Procedi ora alla nota **100**.

— Signor segretario — riprendi. — So che siete stato Ministro degli esteri a quell'epoca, per tutti i sistemi solari al di fuori della Fondazione, Primate della Chiesa, Maestro dei Templi, Sovrintendente al Sacro Cibo, e un'infinità di altre cose con definizioni risonanti.

L'uomo accenna con una mano a minimizzare.

— Visto che allora avete avuto un'educazione religiosa, vi racconto che cos'è successo: siamo al centro di una Crisi Seldon.

Il segretario ti guarda, poi risponde con studiata calma: — Come lo sapete? Hari Seldon è apparso di nuovo nella Volta del Tempo?

— No, non siamo ancora a questo punto. Ma ragionate un po'. Da quando l'Impero Galattico si è ritirato dalla Periferia e ci ha abbandonati a noi stessi, non ci siamo mai trovati di fronte a un rivale in possesso di energia atomica. Accade ora per la prima volta. Questa semplice constatazione è già di per sé significativa. Inoltre, per la prima volta dopo settant'anni, abbiamo anche una grave crisi interna. Per me non ci sono dubbi, visto che le due crisi si verificano simultaneamente.

Il segretario socchiude gli occhi. — Se questo è tutto, non giustifica le vostre conclusioni.

Incominci a dare segni di impazienza. — Il pericolo non è ancora arrivato ma è vicino. Anche uno stupido si accorge di una crisi imminente. Il vero statista lo scopre quando è ancora in embrione.

Il segretario non sembra del tutto convinto. — Avete fatto piani per affrontare la crisi?

Annuisci in silenzio.

— E io — continua a voce piú bassa — che parte avrò nel vostro piano?

— Il rimedio dobbiamo trovarlo subito, prima che la Crisi Seldon si faccia acuta. Se abbiamo armi atomiche all'esterno e malcontento all'interno la partita potrebbe diventare pericolosa, non trovate?

L'uomo ti guarda senza capire alla nota **236**.

321

— Ma no, la risposta non è questa! — ti deride il mercante. Devi perdere subito un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi leggi subito la nota **235**.

Procedi poi alla nota **100**.

322

Dalla faccia disgustata che fa il consigliere mentre il Commodoro sta parlando hai intuito qualcosa.

Lo sorprendi alle spalle sussurrando: — Non mi sembra che voi siate in buoni rapporti con il Commodoro, nobile amico. E se io fossi una delle sue spie?

— Che importanza avrebbe? — risponde l'uomo amaramente. — Che cosa potrebbe portarmi via?

— La vita.

— La perderei senza rimpianto. Ho vissuto già troppo. Ma voi non siete un uomo del Commodoro. Li sceglie diversi. E poi, se lo foste, il mio istinto di conservazione mi avrebbe chiuso la bocca.

— Come lo sapete?

Il consigliere sorride e non risponde direttamente. Prosegui alla nota **216**.

323

— Nessuno dei nostri mercanti è un agente della

Fondazione! — hai esclamato con tono deciso, pigiando poi il comando che annuncia la fine della riunione.

La tua risolutezza ha per il momento avuto la meglio sui dubbi dei rappresentanti. Porta a SBRIGATIVO il tuo temperamento sul *Diario personale*.

Nell'uscire dalla sala delle riunioni Miguel Serrano ti accompagna nello studio, commentando l'andamento della mattinata.

— Molto nitide le proiezioni, vero? — chiede.

— Altroché, non credevo che la tecnologia della trasmissione e della memorizzazione fosse cosí avanzata.

— Sai come funziona?

Se rispondi di avere ben presente il meccanismo leggi la nota **259**; se non ne hai la minima idea vai invece alla nota **153**.

324

Se hai PRESTIGIO te la cavi in qualche modo alla nota **52**; altrimenti purtroppo devi leggere la nota **96**.

Alla tua domanda di informazioni su Korell, i cinque mercanti provenienti da sistemi diversi che si trovano seduti nella taverna rispondono contemporaneamente, urlando a gran voce.

— Non sono mai stato su Korell! — grida il siwenniano.

— Neanch'io! — fa eco il mercante di Daribow.

— Io neppure! — afferma decisamente il mercante di Konom.

Solo con un po' di fatica riesci a placare il brusio e farli parlare uno alla volta.

— L'uomo di Locris si è recato piú volte su Korell in incognito — insinua il mercante di Konom.

L'accusato si volta sorpreso e a sua volta sibila: — Non è vero, non sono mai stato su Korell. So per certo, però, che vi si è recato l'askoniano.

— Ma senti che bugiardo! — esclama adirato quest'ultimo. — Ascoltate bene quello che ho da dire, Capo — continua. — Primo: io non sono mai stato su Korell. Secondo: l'uomo di Konom può garantire per me, perché mi conosce da sempre...

— Non è vero, non credetegli, Capo. L'ho conosciuto solo questa sera — interviene il mercante di Konom.

— ... Terzo — riprende dopo uno sguardo truce l'askoniano, assai seccato per l'interruzione — è il mercante di Daribow che in verità mantiene sporchi traffici con la Repubblica di Korell.

Quest'ultimo, chiamato in causa, ti guarda dritto negli occhi e scandendo bene le parole dichiara: — Innanzitutto io non ho bisogno di sporchi traffici, perché la mia linea di import-export dal mio pianeta natale mi dà piú del necessario per vivere. E poi, se volete proprio conoscere la verità, perché non sotto-

ponete alla sonda psichica l'askoniano, che sa bene chi di noi è solito recarsi su Korell?

Mentre ti guardi intorno disorientato, il siwenniano prende la parola e con voce calma e profonda comincia: — Premesso che in vita mia non ho mai fatto rotta verso i pianeti piú lontani dei Domini Esterni, ai quali Korell indubitabilmente appartiene, secondo me è il mercante di Locris che vi può fornire informazioni in proposito, perché lui c'è stato.

— Bugia! Calunnia! — urla quest'ultimo imprecando. — Non è vero, non credetegli, Capo!

Resti un momento sconcertato per questa ridda di dichiarazioni che si contraddicono. Se è questo tutto l'aiuto che i mercanti ti potranno dare, tanto vale che te la cavi da solo, recandoti di persona su Korell.

Tuttavia ti è palese che qualcuno ha mentito, e la tua autorità di Capo Mercante resterebbe fortemente scossa se non fossi in grado di scoprirlo e fargliela pagare. Prosegui alla nota **189**.

326

Se possiedi SPREGIUDICATEZZA o INTUIZIONE riesci a tenere a bada la guardia del Commodoro che si è avvicinata per sentire di cosa stai parlando, sviandola nei suoi sospetti: procedi in questo caso alla nota **178**. Se ti mancano però entrambe le doti non c'è nulla da fare: devi leggere la nota **282**.

327

— È un problema semplice, ma non è facile risolverlo senza carta e penna — sghignazza il mercante. — Bisogna infatti impostare un sistema lineare, cosa che probabilmente il nostro riverito Capo Mercante ha dimenticato da molto tempo.

L'ironia che cogli nella voce del mercante ti costringe a perdere un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

— Se p è l'età del padre e f quella del figlio — prosegue — risulta $p = 7/3\, f$, $f - 2 = 2/5\, (p - 2)$, da cui non è difficile trovare che l'età del figlio è di diciotto anni quando quella del Commodoro è di quarantadue.

Mentre ripensi mentalmente a questi passaggi prosegui alla nota **100**.

328

Un gruppo di uomini è in piedi, di spalle. Parlano con pronuncia korelliana e ti pare di cogliere un'espressione di grande tristezza nei loro occhi.

— Non dobbiamo perderci d'animo se i nostri giorni sono contrastati, se le consolazioni sono poche, se gli insulti sono molti, se gli attacchi sono continui: bisogna guardare innanzi. La storia è fatta cosí, le nazioni sono fatte cosí. Quello che importa è la visione chiara di ciò che deve succedere, servire il proprio pianeta, servirlo con coraggio. Non importa di avere sempre ragione: bisogna non avere torto domani.

Il giovane biondo che ha parlato ora tace. Un suo compagno annuisce gravemente e poi commenta: — Un popolo che non sa imparare dalla propria storia si condanna a riviverla. Ben ci sta di avere oggi il Ben Amato Commodoro Asper...

Interviene un terzo giovane: — Ma noi non dispereremo mai, perché a volte sotto le parvenze di una sconfitta si cela la piú fulgida delle vittorie...

Senti che questo incontro potrebbe essere prezioso: presentati a giovani tanto coraggiosi alla nota **296**.

329

È lo stesso Miguel Serrano a ristabilire l'ordine in sala, ma la tua figura di Capo Mercante non esce bene da questa vicenda.

Porta per questo il tuo temperamento a DIFFIDENTE sul *Diario personale* e prosegui con la lettura della nota numero **171**.

330

— La guerra è una battaglia tra l'Impero e la Fondazione, tra il grande e il piccolo. Per assumere il controllo di un mondo, essi si servono di navi immense, che non hanno piú alcun significato economico. Noi, invece, ci serviamo di piccolissime astronavi, inutili in guerra, ma di vitale importanza per il guadagno e il benessere. Un re, o anche un Commodoro, prenderà queste navi e ci attaccherà. I tiranni hanno sempre sacrificato il benessere a ciò che essi consideravano piú importante: onore, gloria o conquista. Ma sono ancora le piccole cose che contano

nella vita e Asper Argo non riuscirà a resistere alla depressione economica che colpirà tutta Korell nel giro di due o tre anni.

Il segretario sta guardando fuori dalla finestra, con le spalle rivolte a te. È ormai pomeriggio inoltrato e le poche stelle ai margini della Galassia brillano già debolmente nella foschia. Piccole costellazioni, alcune delle quali fanno ancora parte del vasto Impero che combatte contro di voi.

— E se voi foste un traditore? — insinua il segretario. — Se foste d'accordo con l'Impero perché avete avuto promesse di sussidi e potere? Vi comportereste esattamente cosí. Ci spingereste a continuare una guerra dopo aver fornito rinforzi al nemico e fareste in modo che la Fondazione non reagisse. Riuscireste a dare a tutto una spiegazione tanto plausibile quanto convincente.

— Non credete voi stesso a quello che dite e non avete nemmeno il coraggio di guardarmi negli occhi — lo incalzi. — Del resto, io non ho intenzione di perdere altro tempo con voi, anche perché, mentre vi stavo trattenendo qui nel mio appartamento con questo lungo racconto, il mio fido Miguel Serrano ha completato le manovre previste dal piano. Il colpo di stato è concluso, a quest'ora, e il Sindaco è deposto.

— Volete dire che vi nominate nuovo Sindaco di Terminus?

— No. Assumo il titolo di primo Principe dei Mercanti della Fondazione!

La sorpresa del segretario è grande, ma ancora piú grande è la tua soddisfazione mentre sfogli per l'ultima volta queste pagine verso la nota **350**.

331

La tua tempra eccezionale riesce a salvarti, per que-

sta volta, ma non hai certamente piú il fisico adatto per portare a termine la delicata missione che ti è stata assegnata nel Piano Seldon.

L'unica cosa che hai ancora la forza di fare consiste nello sfogliare lentamente a ritroso le pagine di questo libro per riportarti all'inizio. Dopo un adeguato riposo potrai, se vuoi, ricominciare da capo.

332

Nella grande sala delle udienze scende finalmente un silenzio riverente. È entrato il Commodoro Asper, accompagnato dalla moglie Licia.

È il momento che aspettavi. Se hai un temperamento CORAGGIOSO, IMPULSIVO o INTRAPRENDENTE recati alla nota **248**; in caso contrario leggi la nota **158**.

333

Sul portale d'ingresso dello spazioporto di Terminus è inciso un pensiero che si attribuisce al grande Hari Seldon: sembra che l'abbia dettato a Gaal Dornick

poche ore prima di morire, per additare al popolo della Fondazione la necessità di guardare sempre con fiducia al futuro.

«Un bambino» recita la massima «è qualcuno che proseguirà ciò che voi avete intrapreso. Egli siederà nel posto in cui voi siete seduti. Quando ve ne sarete andati dedicherà le sue cure alle questioni che voi oggi ritenete importanti. Voi potete adottare tutte le linee di condotta che volete, ma a lui spetterà di metterle in opera. Egli prenderà la direzione delle vostre città, stati e nazioni. Prenderà il posto nelle vostre navi, scuole, università, corporazioni e le amministrerà. Tutti i vostri scritti saranno giudicati, lodati o condannati da lui. La sorte dell'umanità è nelle sue mani.»

Entrato nello spazioporto chiedi a tutti i mercanti che incontri se abbiano notizie recenti sulla situazione di Korell.

Se hai FORTUNA oppure ORIENTAMENTO prosegui con la nota **283**, altrimenti recati a leggere la nota numero **229**.

334

Ti appoggi allo schienale della sedia. — Signor segretario, voglio darvi una possibilità. Non ho bisogno di voi, ma vi posso sempre utilizzare. Voglio svelarvi il mio piano: dopo di che potrete decidere se vi conviene seguirmi e avere una carica nel governo, oppure far la parte del martire e andare a marcire in prigione.

Socchiudi gli occhi. — Atterrando su Korell — continui — ho cercato con convinzione tracce di energia atomica su quel sistema. All'inizio cercavo solo il modo di entrare in una loro centrale. Non avevo altri piani in mente e riuscii nel mio intento.

Però, dopo aver visitato Siwenna, scoprii per la prima volta quale arma avrebbe potuto diventare il nostro commercio. Ho proposto alleanze militari e politiche a gente dei quattro angoli della Galassia e costoro mi hanno controproposto alleanze tecnologiche e commerciali.

L'uomo ti guarda, facendo finta di non capire.

— Non capite? — urli. — Questa che dobbiamo affrontare è una Crisi Seldon, e le Crisi Seldon non vengono risolte da individui, ma da forze storiche. Quando Hari Seldon ha pianificato il corso della nostra storia futura, non ha contato su eroi brillanti, ma si è basato su movimenti economici e sociali. La soluzione delle varie crisi dev'essere cercata nelle forze che agiscono nei vari periodi storici. In questo caso, il commercio!

Detto cosí, sembra la cosa piú naturale del mondo. Sviluppa il tuo pensiero alla nota **288**.

335

Scendendo dalla macchina ti trovi davanti il giovane Sasmel, uno studioso dell'Università di Terminus che ha fatto spesso lavori per la Corporazione. Commetti l'errore di chiedergli come va e su cosa sta lavorando.

— Il problema di cui mi interesso attualmente è l'estensione del trattamento automatico dell'informazione dai dati ai testi prodotti tramite calcolatore e conservati su supporti di memoria di massa — risponde. — Per fare un esempio tratto dall'ambiente d'ufficio, che costituisce un campo d'applicazione importante di queste tecnologie — continua, inseguendoti mentre a passo veloce imbocchi lo scalone — si possono distinguere due tipi di oggetti da trattare: i documenti interni, prodotti all'interno di un

ufficio, e i documenti esterni, che provengono dal mondo esterno e solitamente giungono per posta olotrasmessa.

Mentre il giovane Sasmel arranca per stare al tuo passo, devi decidere se andare avanti ad ascoltarlo oppure congedarlo bruscamente: nel primo caso leggi la nota **231**, in caso contrario leggi la nota **55**. Attenzione però: se il tuo temperamento è IMPULSIVO o SBRIGATIVO, congedalo alla nota **55**.

336

— Ma quali sono gli aspetti rivoluzionari di questa tecnica?

— Innanzitutto il procedimento è in grado di localizzare automaticamente i difetti. Non dev'essere conosciuto a priori il punto del circuito nel quale vi è una strozzatura: basta solo applicare una sorgente di corrente alternata agli estremi del circuito. Il processo poi termina da solo, perché quando la strozzatura è stata ricoperta da una quantità sufficiente di metallo, la resistenza si abbassa drasticamente, la quantità di calore generato nel punto del difetto diminuisce e il processo di deposizione si interrompe. Inoltre piú strozzature presenti nello stesso circuito possono essere riparate contemporaneamente: il difetto piú grave genera la quantità di calore piú grande e viene riparato per primo. Infine, il procedimento produce deposizioni metalliche di alta qualità.

Senti un mormorio di assenso e di ammirazione levarsi nella sala.

— Oltre che per la riparazione di strozzature, il procedimento messo a punto dai ricercatori di Trantor è in grado di essere impiegato anche per la riparazione di circuiti completamente interrotti o per realizzare nuovi collegamenti per personalizzare cir-

cuiti preesistenti. Il processo, in questo caso, inizia con l'applicazione di una pellicola sottile di materiale metallorganico in corrispondenza dell'area dove dev'essere effettuata la riparazione o in cui dev'essere creato il nuovo collegamento. Un raggio laser molto concentrato disegna quindi il percorso esatto del nuovo collegamento, decomponendo la pellicola e lasciando, al suo posto, un primo conduttore metallico come interconnessione iniziale fra i punti terminali considerati. La parte rimanente, non decomposta, del materiale metallorganico è quindi eliminata con un solvente...

Hai sentito abbastanza: esci dalla sala e ti ritrovi nell'atrio alla nota **10**.

337

— Siete veramente un degno Capo dei Mercanti — esclama l'uomo, mentre vedi cenni d'assenso da parte del piccolo capannello di persone radunatosi nel frattempo.

Porta il tuo temperamento a CALMO e aumenta un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui poi alla nota **100**.

338

Miguel Serrano cerca di effettuare una manovra diversiva, ma l'enorme astronave nemica punta sempre piú minacciosamente contro la vostra.

Ti alzi in piedi e ti rivolgi al tuo amico: — Riprendi subito il tuo posto — gli ordini. Poi ti rivolgi al computer di rotta gridando: — Mantieni lo stato d'allarme fino a un'ora dopo la conclusione di questo incontro. Piú tardi darò altre istruzioni. Miguel, vieni con me.

Adesso sei solo nella tua piccola cabina di capitano. Indichi al tuo amico una poltroncina, e Serrano vi si accomoda. Il suo corpo robusto sembra rimpicciolito.

Lo guardi bieco.

— Miguel — gli dici — sono veramente scontento di te. Gli anni di politica ti hanno fatto dimenticare le abitudini dei mercanti. Ricordati: forse io sono un democratico quando mi trovo sulla Fondazione, ma per far funzionare a dovere una nave non c'è niente che possa sostituire la tirannia. Quando dò un ordine, devi scattare: stavamo per sbattere contro quel mostro d'acciaio.

Serrano è molto sorpreso dalla tua strigliata. Inghiotte saliva.

Poi dice con riluttanza: — Ti prego di accettare le mie scuse, non so proprio cosa mi abbia preso. Ero quasi paralizzato.

— Accettate! E ora dammi la mano... — gli sorridi.

— Beati i popoli che non hanno bisogno di eroi! — esclama Serrano, sorridendo a sua volta.

— E questa da dove ti viene? — gli chiedi, incuriosito.

— È una delle massime piú famose di Seldon, non la conosci?

Ti avvii a stappare una bottiglia di vino di Locris per festeggiare lo scampato pericolo e la ritrovata amicizia alla nota **272**.

339

Se hai INTELLIGENZA oppure TALENTO ti può interessare saperne qualcosa di piú sulla tecnologia di memorizzazione ottica alla nota **45**; in caso contrario leggi la nota **289**.

340

Anche se ti guardano un po' insospettiti, i guardiani ti lasciano andare senza avvisare le guardie del Commodoro.

Non sei riuscito, però, nemmeno a sbirciare all'interno della fabbrica che sarebbe stata certamente molto interessante per capire il livello tecnologico della Repubblica di Korell.

Ritorna alla nota **44**.

341

Mentre guidi continui a pensare con insistenza alla Seconda Fondazione. Sei veramente preoccupato, perché ritieni che questa silenziosa e sinistra presenza possa essere dovunque e pilotare le tue azioni verso fini per te imperscrutabili.

Sei cosí preso dalle tue riflessioni che ti distrai dalla guida alla nota **61**, a meno che tu non possieda le doti di ABILITÀ e anche di ORIENTAMENTO, nel qual caso puoi leggere la nota **157**.

342

— Ci vogliono impedire la partenza e far scendere a terra, riportandoci al palazzo per interrogarci. La guardia del Commodoro dice di avere un ordine firmato su carta intestata del Commodoro Asper.

Resti un attimo pensieroso poi sorridi. — E cosí le mie supposizioni erano fantasiose, vero? Credo sia il caso di scendere...

Miguel Serrano è agitato e non riesce a stare fermo. — Perché fai quella smorfia? — chiede.

Scrolli le spalle e gli rispondi: — Oh, quella! È del tutto involontaria.

— Dev'essere accaduto qualcosa ieri. Secondo te siamo nei guai, vero?

— Guai? No. Al contrario. Mi sembra di aver dato una spallata a una porta per poi scoprire che era solo accostata.

— Temi che sia una trappola?

— Per Seldon, non cominciare con le tue previsioni pessimistiche! — Ti calmi e poi aggiungi con tono normale: — Comunque, andiamo.

Stai per azionare il comando che apre il portello dell'astronave quando un altro messaggio ti viene comunicato dal citofono alla nota **222**.

343

Il dischetto giallo spiega le motivazioni dell'arresto di David La Guardia. È stato ripreso dal suo assistente personale, un ragazzo imbarcato sulla sua astronave che lo ha accompagnato anche nella visita al Commodoro Asper nella sala delle udienze della sua residenza.

All'inizio il filmato non è molto chiaro: le immagini sono confuse e non si coglie bene il dialogo. La situazione comunque è facilmente ricostruibile: La Guardia sta cercando di proporre qualche vendita al Commodoro.

— In questo caso — dice La Guardia — potremmo vendere tutta la serie dei nostri piccoli macchinari. Abbiamo cucine smontabili, capaci di arrostire la carne piú dura in due minuti; coltelli che non hanno bisogno di essere affilati; lavatrici e stiratrici automatiche che possono essere scomposte e riposte in un cassetto; lavapiatti, lucidatrici, spolveratrici, aspirapolvere, lampadari... ogni sorta di oggetti. Pensate alla popolarità che acquisterete mettendo tutti questi prodotti a disposizione del pubblico.

Pensate a quanto potreste ricavare se i guadagni di questa operazione venissero interamente accaparrati da voi... voglio dire dal governo — si corregge subito il mercante. — Il valore per chi compra sarà immenso, e nessuno conoscerà il prezzo reale pagato da voi. E mi permetto di rammentarvi che queste macchine non richiedono supervisione da parte del clero per funzionare. Cosí tutti saranno contenti.

— E cosa guadagnerete voi? — chiede sospettoso il Commodoro.

— Semplicemente ciò che ogni mercante riceve per legge dalla Fondazione. Io e i miei uomini avremo metà del profitto ottenuto. Se voi comprerete tutto ciò che voglio vendervi, entrambi ne ricaveremo un buon guadagno.

Il Commodoro sembra soddisfatto. — Con che cosa volete essere pagato?

Leggi alla nota **17** la risposta del mercante.

344

— Una categoria d'informazione attualmente oggetto di grande attenzione nel nostro laboratorio sulle Stelle Rosse — incomincia una relatrice molto sussiegosa — è costituita dai messaggi vocali, sequenze di bit convertite in forma digitale mediante un convertitore analogico-digitale, in grado di codificare la voce secondo un procedimento di campionatura e quantizzazione del segnale acustico. I primi tentativi di realizzare macchine parlanti risalgono alla fine dell'epoca preimperiale. Circa duecento anni prima della fondazione dell'Impero un certo Kratzenstein realizzò un dispositivo di tipo antropomorfo, basato su un modello meccanico dell'apparato fonatorio umano, incorporando un disposi-

tivo per la risonanza acustica, modellato sul tratto vocale umano.

La sala nel frattempo si è fatta buia e vengono proiettate alcune diapositive.

— Qualche decennio piú tardi Wolfgang von Kempelen, un inventore alla corte di uno dei regnanti dell'epoca nel settore di Sirio, costruttore tra l'altro di un meccanismo noto come «Turco giocatore di scacchi», mise a punto una «bambola parlante» in grado di generare suoni attivando due sorgenti distinte. La prima, di tipo periodico, era costituita da una linguetta in vibrazione che serviva per emettere le vocali, la seconda, basata su una serie di fessure disposte adeguatamente lungo il condotto dell'aria prodotta da un soffietto, era detta di rumore ed emetteva le consonanti. Questo modello era assai perfezionato, al punto che molti successivi sintetizzatori di voce impiegarono fino ai giorni nostri due sorgenti distinte per i suoni sonori e per quelli sordi.

Un mormorio d'ammirazione si fa strada tra gli ascoltatori. Mentre pensi a quanto tempo è passato da quell'epoca vai alla nota **92**.

345

Mentre cerchi di allontanarti al piú presto, ti sorprende un mercante che sta sopraggiungendo e ti guarda stupito. È chiaro che si è reso conto che non intendi immischiarti nella faccenda, ma questo atteggiamento non fa certo onore al Capo dei Mercanti.

Perdi subito un punto di COMPETENZA sul *Diario personale* e ritorni sulle tue decisioni, recandoti a interpellare i tecnici alla nota **51**.

Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

346

— Non me lo chiedete — dice con un gesto disgustato della mano. — Lo so e basta. Il vecchio Partito Anti-Immobilista è diviso in diverse fazioni, e noi possiamo dargli il colpo di grazia adesso, mettendo sul tavolo la questione dei diritti dei mercanti: in sostanza, si tratta di dividere il gruppo democratico da quello anti-democratico. Quel posto è nostro, e voi siete il piú autorevole rappresentante, in quanto Capo della Corporazione.

Ti appoggi allo schienale della sedia, guardandoti la punta delle dita. — Scusatemi, Tarki. Fra due settimane partirò per affari. Dovete trovare un altro.

Tarki ti guarda sorpreso. — Affari? Di che genere? Ma non vi siete ritirato dal servizio attivo?

— Segreto di stato. È successo purtroppo un pasticcio piuttosto delicato su Korell e alcuni dei nostri mercanti sono ancora lí, imprigionati.

Un brusio attonito si diffonde nella sala di riunione. È il momento di dare la parola al tuo amico Miguel Serrano alla nota **87**.

347

La richiesta di sospensione della seduta che hai fatto premendo un interruttore posto sul tavolo davanti al tuo microfono genera un brusio di commenti sfavorevoli. La tua autorità di Capo Mercante vacilla: se hai PRESTIGIO e CARISMA vai alla nota **291**, se possiedi una sola di queste doti leggi la nota **173**, in caso contrario devi recarti purtroppo alla nota **125**.

348

I sospetti che hanno mentito in almeno una delle lo-

ro dichiarazioni sono Jean Martini, Biba Steiner, Cecile van Dam e Maria Velasco. Per risolvere il problema è necessario ricomporre una tabella come quella allegata, comprendente tutte le caratteristiche di tutti i personaggi. Alcune caselle della tabellina possono essere riempite direttamente dalle affermazioni trascritte, altre invece derivano da semplici ragionamenti, tenendo conto che due personaggi non possono avere attributi in comune.

NOME	*ORIGINE*	*PROFESSIONE*	*CAMPO DI RICERCA*	*TIPO DI ALLEANZA*
Walter Steindler	Siwenna	Tecnologo	Informatica	Paritetica
Jean Martini	Orsha II	Assicuratore	Motori iperatomici	Commerciale
Alex Stein	Askone	Assistente	Alto vuoto	Tecnologica
Biba Steiner	Lucreza	Pilota	Fotorivelazione	Maggioritaria
Cecile van Dam	Glyptal IV	Consulente	Astrofisica	Minoritaria
Thea Wirtz	Locris	Esperta problemi galattici	Giurisprudenza	Operativa
Maria Velasco	Korell	Ibernatrice	Biologia	Provvisoria
Antonio Lopez	Stelle Rosse	Professore universitario	Fusione nucleare	Aggressiva

Prosegui ora alla nota **32**.

349

Il mercante ti ha raccontato un bel po' di aneddoti

su Korell e i korelliani. È evidentemente un tipo che ha viaggiato molto, ed è stato utile per te incontrarlo.

Dopo il quinto bicchiere di birra, ha perso un po' le misure di rispetto che ti deve in qualità di Capo Mercante e con la voce impastata ti racconta un ultimo aneddoto:

— Mi trovavo su Askone al cospetto di Pherl: era un uomo imponente ed era il piú giovane del Circolo degli Anziani. Nei suoi abiti normali, non aveva affatto l'aspetto di un Anziano. Avevo fatto di tutto per attirare la sua attenzione.

— E perché mai? — chiedi interessato.

— Me l'ha chiesto anche lui e io gli ho risposto: «Ecco: nel breve tempo che sono stato qui, ho fatto alcune utili osservazioni che si riferiscono a voi e interessano me. Per esempio, voi siete giovane, molto giovane per far parte del Consiglio. E inoltre provenite da una famiglia relativamente giovane.»

Il mercante tossisce e poi riprende:

— «State forse criticando la mia famiglia?» mi ha chiesto Pherl. «Niente affatto» ho risposto. «I vostri antenati sono grandi proprietari terrieri, tutti lo ammettono. Ma qualcuno afferma che voi non siete membro di una delle Cinquecento Tribú!» Pherl si è appoggiato allora allo schienale e mi ha detto senza nascondere il suo disappunto: «Con tutto il rispetto dovuto, le Cinquecento Tribú hanno talmente impoverito il loro sangue che i loro membri ancora in vita non sono piú di cinquanta.»

— Ha preso ancora bene la vostra obiezione — commenti.

— Sí, ma il bello è venuto dopo — sghignazza il mercante. — Ora vi racconto.

Se hai un temperamento IMPAZIENTE, vai alla nota **263**; altrimenti prosegui con la nota **139**.

Dopo il quinto bicchiere di birra... con la voce impastata ti racconta un ultimo aneddoto... (349)

«E cosí, dopo tre anni di una guerra che fu certamente la meno combattuta della storia, la Repubblica di Korell si arrese senza condizioni, e Hober Mallow prese posto vicino ad Hari Seldon e Salvor Hardin nel cuore del popolo della Fondazione, guadagnandosi il titolo di primo Principe dei Mercanti della Fondazione.»

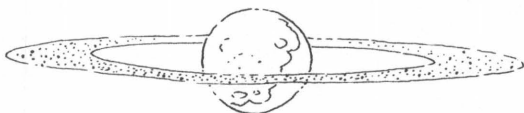
Enciclopedia Galattica,
CXVI Edizione, Terminus, 1020 E.F.

Complimenti! Sei giunto all'unica uscita di questo libro coerente in tutto e per tutto con i principi della psicostoria. Se vuoi misurare la tua abilità nel districarti in questa vicenda, leggi attentamente la Tabella di Autovalutazione Finale *riportata qui di seguito.*

TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE FINALE

Se hai completato con successo la tua avventura alla nota numero **350** e vuoi valutare la bontà della strada che hai scelto per arrivare al traguardo finale, guarda sul *Diario personale* il punteggio di COMPETENZA con il quale hai concluso l'avventura.

La valutazione finale sulla tua conoscenza del mondo della Fondazione e sulla tua comprensione del Progetto Seldon è espressa nella tabella seguente, che riporta anche il numero di Punti Seldon che hai guadagnato con la soluzione di questa quarta avventura e che ti saranno utili nella lettura dei successivi *Galactic Foundation Games*.

Punteggio	*Risultato*	*Punti Seldon*
17 o piú	Ti chiami per caso Isaac Asimov?	2
15 o 16	Potresti essere tu stesso uno scrittore di fantascienza	2
13 o 14	La psicostoria per te non ha segreti	2
11 o 12	Sei un appassionato di fantascienza	2
9 o 10	Hai raggiunto il traguardo seguendo un buon percorso	1
7 o 8	Te la sei cavata abbastanza bene	1
5 o 6	Leggi di piú: sull'Impero Galattico sono stati scritti altri *Galactic Foundation Games*	1
3 o 4	La tua conoscenza della Fondazione lascia a desiderare	0
meno di 3	Consolati con il fatto che sei arrivato in fondo!	0

1 ***L'ESODO SU TERMINUS***
(vale 2 Punti Seldon)

2 ***LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI***
(vale 3 Punti Seldon)

3 ***L'ASCESA DEI MERCANTI***
(vale 3 Punti Seldon)

4 ***LA REPUBBLICA DI KORELL***
(vale 2 Punti Seldon)

5 ***IL LEONE DELLA XX FLOTTA***
(vale 2 Punti Seldon)

6* ***LA SUCCESSIONE DI CLEON***
(vale 3 Punti Seldon)

7* ***LA MINACCIA DEL MUTANTE***
(vale 2 Punti Seldon)

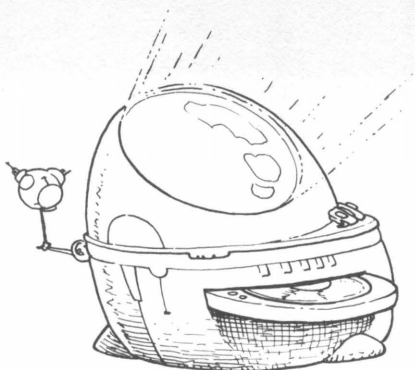
8* ***LA SECONDA FONDAZIONE***
(vale 3 Punti Seldon)

* Disponibili da novembre '92

88-04-36097-6
92
2

Soluzione

La soluzione dell'avventura con l'indicazione del percorso da seguire è contenuta qui dentro.

In nome dello Spirito Galattico, non aprire queste pagine finché non avrai trovato la TUA soluzione, altrimenti...

Soluzione

Come giungere alla fine di questa avventura con il massimo del punteggio previsto?

Scelte le doti di ASTUZIA, CARISMA, INTELLIGENZA, INTUIZIONE e SALUTE, nonché un temperamento CURIOSO e nessun punto di COMPETENZA incominci a ripensare alla storia della Fondazione dai suoi albori (1, 285, 147, 15, 99, 287, 95, 14, 133, 67) fino a giungere alla riunione della Corporazione (253, 124), dove il tuo amico Miguel Serrano riferisce che alcuni mercanti sono stati imprigionati su Korell (87, 171, 255). Visioni le testimonianze su disco ottico dei cinque mercanti (107, 23, 293, 167, 107, 191, 9, 264, 121, 107, 219, 20, 107, 245, 59, 107, 307, 85, 107, 343, 17, 143, 223). Dai dati emersi capisci che sono tre i mercanti della Corporazione implicati in questa vicenda (39, 237, 249, 65, 279).

Ti rechi successivamente in un hangar dello spazioporto di Terminus a raccogliere notizie (151, 63, 49): un mercante di ritorno da Korell ti racconta un aneddoto sull'intuito del Commodoro Asper, che riesci brillantemente a risolvere (3, 193, 13) indicando le età dei suoi nipoti (9, 2 e 2 anni rispettivamente).

Ti rechi poi al Magazzino dove aiuti un tuo amico mercante a scegliere il carico (100, 2, 140, 91). Insieme al fido Miguel Serrano parti finalmente sulla *Dark Nebula* alla volta di Korell (76, 212, 300).

Esci innanzitutto dallo spazioporto e ti dirigi al palazzo del Commodoro, dove ti introduci nella sala delle udienze (220, 44, 182, 144, 260, 196) in attesa dell'arrivo di Asper (72, 332, 158). Riesci a barcamenarti tra la folla e a raggiungere le prime file, raccogliendo anche una notizia importante, la parola d'ordine della Mossod, una società segreta che si oppone al Commodoro Asper (36, 294, 240, 274, 22, 239).

Prima della fine dell'udienza entri ancora in contatto con un agente della Seconda Fondazione che ti dà un'altra informazione utile sull'Accademia dei Quaranta (176, 254, 322, 216, 136, 326, 178, 198, 56).

Ritornato sui tuoi passi ti rechi nella casupola di un vecchio (182, 44, 270, 184) al quale ti presenti con la parola d'ordine della Mossod e chiedi ragguagli sull'uso dell'energia atomica sul pianeta (200, 24, 42, 168). Con un suo distintivo ti presenti al capotecnico della vicina fabbrica (78, 108, 206, 238), che cerca però di provare la tua identità con una domanda: avendo superata la prova, puoi visitare gli impianti e trovare le informazioni che cercavi (30, 208, 94, 276, 210, 170). Prima di ritornare alla tua nave vieni a sapere della grande conferenza su Siwenna e porti il tuo temperamento a PRUDENTE (26, 300): superando alcune peripezie fai rotta dunque verso quel sistema (138, 250, 342, 222, 314, 104, 8, 338, 272, 244, 38).

Ti rechi alla conferenza, ma privilegi il bar, dove raccogli qualche informazione interessante (192, 68, 146, 328, 296). Si delinea un tuo piano d'azione, per il quale però devi raccogliere numerose informazioni (10, 50, 122, 242, 6, 280, 128, 230, 82, 298). Dopo aver riconosciuto di chi ti puoi fidare, rientri finalmente su Terminus (4, 348, 32, 86).

L'ultima tua fatica è la discussione con il segretario del Sindaco che ti porta poi ad assumere tutti i poteri e proclamarti primo Principe dei Mercanti (172, 12, 226, 286, 106, 334, 288, 120, 74, 330, 350).

Sarai in grado di affrontare l'armamento atomico della Repubblica di Korell? Riuscirai a piegare con l'astuzia un avversario tanto piú potente della Fondazione?

Una buona dose di fiuto e una matita sono tutto ciò che ti serve per vivere un'avventura appassionante in cui il protagonista sei tu.

È un'avventura che vale due Punti Seldon.

Lire 10.000
ISBN 88-04-36097-6
9 788804 360971